



VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

NUMERO 27
ARGENTINA $4.90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 13.500
CHILE $1.850 • BOLIVIA $18 • VENEZUELA $2.290

BAD FUR DAY

El juego que tus papis no te van a dejar jugar...

Demonios, zombies y monstruos ponen a prueba tu habilidad en

ONIMUSHA Warlords

Te mostramos las últimas dos maravillas de Konami para Play 2

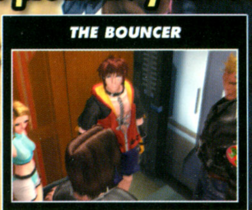
Metal Gear Solid 2
Zone of the Enders

Y como siempre, los previews y reviews de tus juegos favoritos:

FEAR EFFECT: RETRO HELIX



THE BOUNCER



PAPER MARIO





ISSN 1514-0466
9 771514 046006 00027

MAS SOBRE LA INDREMA L-600 Y UNA PARVA DE INFORMES ESPECIALES

Los Mejores Dealers

Capital Federal

CRAZY GAMES CORRIENTES 4814 **ALMAGRO**	REPLAY RODRIGUEZ PEÑA 1094 **BARRIO NORTE**	CLUB TAKU CABILDO 2280 L.18 **BELGRANO**	NEMESIS S.DE LA INDEPEN. 1165 **BELGRANO**	REPLAY V. DE OBLIGADO 1795 **BELGRANO**	EL SR. DE LOS ANILLOS AV. EL CANO 2998 **BELGRANO R**
NEXT LAND RIVADAVIA 4119 **CABALLITO**	TITANIC COMICS RIVADAVIA 5108 L.307 **CABALLITO**	PASCO COMPUTACION AV.SAN JUAN 2144 **CONSTITUCION**	VIDEO COMPU ENTRE RIOS 1012 **CONSTITUCION**	JETSON'S GAMES F. DE ENCISO 3960 L.20 **DEVOTO**	PLAYMANIA RIVADAVIA 6720 L.14 **FLORES**
VIRTUAL PLAY CARHUE 49 L.79 **LINIERS**	VEKTRON SRL FLORIDA 537 L.364 **MICROCENTRO**	EUGAGUEL FLORIDA 537 L.427 **MICROCENTRO**	CD MARKET LAVALLE 523 **MICROCENTRO**	THE SHOP LAVALLE 835 **MICROCENTRO**	FREE TIME VIDEO LOPE DE VEGA 1690 **MONTE CASTRO**
PLAYMANIA PUEYRREDON 338 **ONCE**	SALA 1 SALGUERO 1954 **PALERMO**	ESTIGIA PEDRO GOYENA 258 **PARQUE CHACABUCO**	PARK SYSTEM LA RIOJA 2051 **PARQUE PATRICIOS**	COMPU COMPRAS CORDOBA 1467 **RECOLETA**	COMPUTIME SANTA FE 2450 L.31 **RECOLETA**
WOKY WOKY SANTA FE 2450 L.61 **RECOLETA**	KID'S GAMES URIBURU 1698 **RECOLETA**	BARREIRO GAMES PICHINCHA 90 **SAN CRISTOBAL**	WIZARD ACOYTE 495 **VILLA CRESPO**	DGL GAMES LOPE DE VEGA 3074 **VILLA REAL**	MAGIC GAMES BUCARELLI 2315 **VILLA URQUIZA**

Gran Buenos Aires-Interior del País

V Y F JUAN B.JUSTO 1355 **MAR DEL PLATA**	GAME CLUB LAS HERAS 2582 L.15 **MAR DEL PLATA**	STILO CALLE 64 NRO 2946 L.26 **NECOCHEA**	MASTER GAME CORDOBA 955 L.35 **ROSARIO**	BIG GAME DEAN FUNE 158 **CORDOBA**	JUNIOR'S DEAB FUNES 274 **CORDOBA**
GAME OVER DIAGONAL BROWN 1455 **ADROGUE**	CYBER PLACE AV.MITRE 3401 **AVELLANEDA**	AL CHIP AV. MITRE 541 LOC. 3 Y 4 **AVELLANEDA**	COMPUSHOP SAN MARTIN 1088 **AVELLANEDA**	CLAUDIO AUDIO Y VIDEO MAIPU 314 **BANFIELD**	INDEX COMPUTACION SENADOR MORON 1112 **BELLA VISTA**
KOOPA TROOPA CALLE 14 NRO 5023 **BERAZATEGUI**	POMP'S CALLE 147 NRO 1379 **BERAZATEGUI**	POCHO'S VIDEO JUEGOS CALLE 147 NRO 1351 **BERAZATEGUI**	CIDIA INFORMATICA BELGRANO 420 **BERNAL**	LOGICAL SYSTEM QUINTANA 794 L.8 **BURZACO**	LENNON II 3 DE FEBRERO 2784 **CASEROS**
COMPUWORLD S.A. AV. SAN MARTIN 2137 **CASEROS**	VERA 12 DE OCTUBRE 1070 **CLAYPOLE**	ALFA COMPUTACION AV. ALVEAR 567 (RUTA 202) **DON TORCUATO**	EAGLE COM S.A. MISIONES 6596 **EL PALOMAR**	EL REY RIVADAVIA 594 **ESCOBAR**	PASSWORD CARBONARI 340 **EZPELETA**
TAZMANIA MONTEAGUDO 144 L.31 **FLORENCIO VARELA**	COMPUGRAF HIPOLITO YRIGOYEN 816 L4 **GENERAL PACHECO**	SYNCRONICITY JORGE NEWBERY 3085 L.16 **GLEW**	TELESYSTEM JAURETCHE 1385 **HURLINGHAM**	VIDEO FIESTA ZUVIRIA 5059 L.12 **JOSE C. PAZ**	VIDEO 12 CALLE 12 NRO. 1842 **LA PLATA**
KNOW HOW SISTEMAS 9 DE JULIO 1452 **LANUS**	BIT GAMES 9 DE JULIO 1773 **LANUS**	SEOANE SANTIAGO PLAU 1835 **LANUS**	CASA LOPEZ AV. SAN MARTIN 3401 **LANUS**	CAMPIGLI AV. SAN MARTIN 4048 **LANUS**	CRAZY MACHINE SRL ALEM 50 L. 63/64/65 **LOMAS DE ZAMORA**
TOWER COMPUTACION AV. MEEKS 22 L.11 **LOMAS DE ZAMORA**	LE MANS BOEDO 126 **LOMAS DE ZAMORA**	POP COMPUTACION BOEDO 168 L.15 **LOMAS DE ZAMORA**	PLAY CITY LAPRIDA 165 L.23 **LOMAS DE ZAMORA**	EASY COMPUTACION LAPRIDRA 245 L.10 **LOMAS DE ZAMORA**	DALNET SRL LAPRIDA 443 **LOMAS DE ZAMORA**
COM-NET MADARIAGA 365 **LUIS GUILLON**	NINI-EXPRESS ALEM 260 **MONTE GRANDE**	ACUARIUM ALEM 417 L.20 **MONTE GRANDE**	FIRST TIME ALEM 885 **MONTE GRANDE**	DIMITRIO UGARTE 1520 **OLIVOS**	PC GREEN ALSINA 255 **QUILMES**
GAME EXPRESS ALSINA 34 **QUILMES**	PLANET GAME H.YRIGOYEN 572 L.125 **QUILMES**	LEO STATION LAVALLE 692 **QUILMES**	PC QUILMES MORENO 568 **QUILMES**	DATA VIDEO MORENO 672 **QUILMES**	J.F. IMPORT CONSTITUCION 153 **SAN FERNANDO**
TOP GAMES AV.844 NRO 2630 L.3 Y 4 **SAN FRAN. SOLANO**	TOY STORY PTE. PERON 1307 **SAN MIGUEL**	STOP PTE. PERON 1480 L.16 **SAN MIGUEL**	SHOPINGMANIA AV.MITRE 1405 **SAN MIGUEL**	CYBERPLAYTICTY 25 DE MAYO 29 **TEMPERLEY**	CACERES SALTA 112 **TEMPERLEY**
MANNINA SALTA 454 **TEMPERLEY**	TABACO JUAN D. PERON 2186 **VILLA ALSINA**	LENNON ALMIRANTE BROWN 2943 **VILLA BALLESTER**	CRASH MARIANO MORENO 649 **WILDE**	MIX HOUSE IRIGOYEN 334 **MERLO**	WORLD GAME LIBERTADOR 665 L.26 **MERLO**
D'ARTAGNAN RIVADAVIA 14048 L.2 **RAMOS MEJIA**	D'ARTAGNAN ARIETA 3199 **SAN JUSTO**	ALOF COMPUTER CARLOS CASARES 847 **CASTELAR**	STATION GAMES ITALIA 1176 L.8 **SAN ANT. DE PADUA**	GAME STREET AV.BELGRANO 3621 **SAN MARTIN**	LOMAS GAMES AV. SAN MARTIN 3401 **LOMAS DEL MIRADOR**
FAMILY VIDEO AV. CROVARA 1502 **VILLA MADERO**					


Los Mejores
Accesorios

INDEX

INDICE ●●●● ABRIL 2001

ESTE MES



Crazy Taxi 2

FIRST APPROACH / FINAL TEST

Los juegos analizados en este número fueron cedidos gentilmente por CD MARKET

STAFF

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Maximiliano Ferzzola

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Gastón Enrichetti
Martín Varsano
Máximo Frías
Diego Eduardo Vitorero

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Rodolfo A. Laborde
Santiago Bembihy Videla
Durgan A. Nallar

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Bembihy Videla. Editada por Editorial Power Play. Paraguay 2452, 4° B, CP 1121, Capital Federal, República Argentina. Tel.: (5411) 4961-8424
E-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual N°985030.
ISSN 1514-0466.

Impresa en Argentina
Marzo de 2001



Volando alto con la Dreamcast

EDITORIAL

Otra Next Level y otra aventura en la que nos embarcamos. Este fue un mes a full, con todo. No paramos de jugar ni un segundo. Días y noches enteras abocados en la tarea para la que el Dios de los videojuegos nos puso en este mundo. La versión ponja de Z.O.E. nos dio vuelta como una media y a pesar de que no entendimos nadita de nada de lo que hablaban lo disfrutamos como nenes en calesita nueva. Y lo mejor de todo es que este Z.O.E se nos vino, como todos sabían, con el demo de Metal Gear Solid. Nos cortó el aliento, Snake está en muy buena forma y ya les preparamos un informe. ¿Qué pensaban? Pero una de las sorpresas más gratas fue Conker´s Bad Fur Day. Un palo en el cerebro de comienzo a fin. No voy a decir nada de este juego en la Editorial, para eso tienen un Final Test de tres páginas con todo lo que necesitan saber. La gente fanática de Sega cuenta con una nueva, e inesperada, mala noticia. El presidente de la mega corporación murió de un ataque al corazón y dejó la empresa en el momento en que más lo necesitaba. Un futuro incierto... Hablando de Sega, Durgan, en la sección No Comments nos habla del pasado de la compañía logrando, en pocas palabras, un recorrido histórico que nos narra los éxitos y fracasos de la controvertida empresa. Y sí, como podrán observar en las páginas siguientes, la PlayStation 2 está mostrando signos de haberse despertado. Muy a pesar de The Bouncer, juegos como Onimusha y el mismo Z.O.E. nos aclaran que la máquina no fue hecha de gusto. ¿Querían más data sobre la inminente Indrema? ¡Pues la tienen! Y los estará esperando en la sección The Hard Way junto con otro informe sobre la pantalla para la PSOne. Fear Effect 2: Retro Helix no iba a faltar en esta edición de lujo de Next Level. Y los fanas de Hana y Rain pueden babearse todo lo que quieran, porque las chicas muestran casi todo lo que tienen para mostrar en este juego tan controvertido. Hablando de minitas, preparamos un Informe Especial sobre el rol que desempeñan las señoritas en la industria -y las ventas- en los videojuegos. ¿Están de acuerdo? Esperamos sus comentarios.

Y no podían faltar las secciones que hicieron leyenda en la comunidad digital. Muchos First Approach, Final Test, Retrogames está con todo y Recycle Bin sigue pegando palos. Esto, y muchas otras sorpresas, los esperan al pasar cada una de las páginas que componen este nuevo número de Next Level. Gracias por estar ahí.

MAS CHICAS EN DEAD OR ALIVE 3

Muy de a poco se acerca la E3 y, con ella, empiezan a aparecer los títulos que el mundo entero quiere ver.

En un reportaje que una revista extranjera le hiciera recientemente a Team Ninja, -los responsables de las bellezas de Dead or Alive- los muchachos confirmaron estar planeando una continuación para su exitoso y gráficamente deslumbrante juego de piñas y patadas. Cuando les preguntaron en qué placa trabajarían, Tecmo aseguró no tener todavía muy definido ese asunto (o sea que todavía falta mucho para ver por lo menos una demo), pero que creían que sería la Naomi 2 de Sega, debido a que DOA2 fue desarrollado en la Naomi, el hardware para arcades más potente que había por aquellas épocas. Recordemos que Virtua Fighter 4, de AM2, también corre bajo la misma placa. Y si bien la revista parece no haberles hecho muchas preguntas más, hemos sabido que en esta tercera parte se podría usar armas e interactuar mucho más con los fondos, algo más o menos similar a lo que sucede en los Power Stone de Capcom. Habrá también algunos personajes nuevos, aunque no se sabe todavía cuántos van a ser. Mientras esté Kasumi... ¡todo bien!

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2, CANCELADO

La eterna lucha entre Kain y Raziel quedó truncada para siempre... al menos en la Dreamcast.



Soul Reaver 2, uno de los juegos más esperados por todos los fanas de Dreamcast, acaba de desaparecer del plano de Sega. Una mala noticia para la familia Dreamcast, sin duda. Si bien no hubo hasta ahora ningún anuncio oficial al respecto, un representante de Eidos comentó que debido al cambio de posición que decidió tomar Sega en el mercado de las consolas (dejando de producir Dreamcast y dedicándose pura y exclusivamente a desarrollar títulos para otras máquinas) la compañía responsable de Lara reevaluó su posición ante la consola blanca y terminó sacando la conclusión de que lo mejor era abandonar definitivamente el proyecto. Legacy of Kain: Soul Reaver 2 será entonces exclusividad -por ahora al menos- de PS2.

Así que los usuarios de Dreamcast que quieran seguir de cerca la venganza de Raziel deberán mudarse a la máquina de Sony. ¡Qué dura es la vida de los consoleros, che!

EVE: THE FATAL ATTRACTION

No desesperen, porque salvo que lo importemos... difícil que lo veamos por estos lares.

La gente de C´s Ware se viene, nuevamente, con su saga semi erótica a la vieja PlayStation. Continuando las aventuras de Eve Burst Error, Eve The Lost One y Eve Zero, con un estilo muy similar a un comic digital y muy poco jugable, -pero bastante adictivo- Eve conquistó los corazones japoneses y ya es un clásico por aquellos pagos. Los dibujitos de mujeres ligeritas de ropa logró que nuestros amigos orientales olvidaran cualquier otra cosa, y jugaran como locos a toda la saga. Kojirou Amagi ha vuelto -¿Quién?- hay un asesino suelto que amenaza un hogar de niñas y... ¡Este es un caso para Kojirou! Mayormente artístico, este juego (que sale en mayo por oriente), es una buena opción para los amantes del manga picantón, sin llegar a ser demasiado zarpado. La historia, junto con el arte de cada foto, será el punto más destacable e incluso se promete que la interacción será mayor a la de los títulos anteriores - ¡Como si hubiésemos jugado alguno!-. De todas maneras, si te interesa, encargalo por Internet y, claro, aprendé japonés.



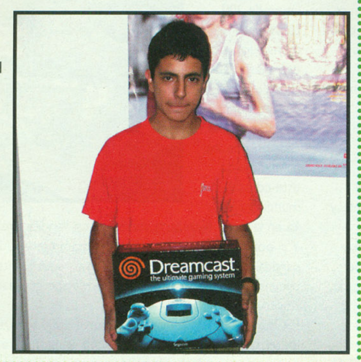




CAYERON LOS GANADORES Y YA LOS ESCRACHAMOS...

Tal vez el próximo seas vos...

Con motivo de los premios que ofrecimos a los ganadores del concurso "Elige el Juego del Año", la redacción recibió las muy agradables visitas de los lectores sorteados. En la foto que acompaña esta noticia podrán ver a Julián Cominelli -un poco más serio de lo que esperábamos- sosteniendo triunfalmente su premio. ¡Bien por los ganadores!



CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

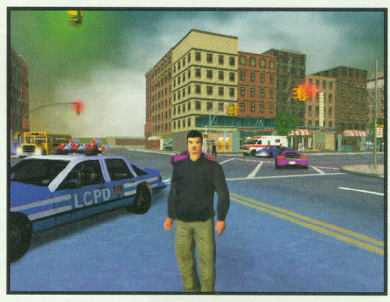
La mascota de Sony vuelve a la carga con más aventuras descontroladas.



¿Qué esperaban? Por lo que sabemos, nada nuevo bajo el sol... La tercera parte de la serie Crash Bandicoot, al parecer, será igualita a sus versiones de la PSX solo que más linda, con más definición, efectos especiales de no creer y niveles más grandes. El modelo de Crash tendrá 2000 polígonos, contra los 350 de su versión anterior. Y claro... Crash, la mismísima mascota naranja de Sony, no podía faltar en la versión 2 de su caballito de guerra. Aparte de los espectaculares gráficos, sonidos y efectos especiales que nos son prometidos, Naughty Dog -quienes están a cargo del desarrollo del fichín- intentará que los niveles sean más abiertos, tratando de emular juegos como Banjo-Kazooie. Los niveles serán los ya demasiado clásicos de los juegos de plataformas -Fuego, agua, tierra y aire- con sus ocasionales variantes... al estilo, por ejemplo, de hielo. Esta vez, Crash no luchará sólo contra las hordas del malo de turno, su hermana Coco lo ayudará en la medida de lo posible. Ya está confirmada como un personaje jugable, pero ¡cuidado...! se dice que Crash es re guardabosques. El juego está completo en un 30%, pero se calcula que ya para la primavera de este año podremos disfrutar de las andanzas de este bicho raro. ¡Los mantendremos informados! Como siempre, claro.

GRAND THEFT AUTO 3

¡Ser malo nunca fue tan bueno! ¡Muhahahaha!



La inseguridad reina en las calles y, ahora que GTA3 asoma la trompa, el caos parece ser total.

Para empezar, les contamos que la versión de GTA3 para la PS2 de Sony estará a punto en algún momento del mes de octubre de este año. Pero además de eso, esta tercera parte incluirá:

Traspaso total de 2 al 3D. Una trama atrapante, donde los malos son los canas y los "buenos", nosotros. Vehículos de todo tipo (autos, embarcaciones, helicópteros y aviones). Finales abiertos, acción visceral y personajes completamente sacados.

Tres distritos conectados por puentes, túneles y agua: distrito industrial, comercial y suburbano. La posibilidad de aceptar trabajos de taxista, entre muchos otros.

Montones de misiones secundarias, aparte de las principales, que conforman la "columna vertebral" del juego. "Trabajitos" que deben llevarse a cabo en momentos específicos del día o la noche. Rayos, truenos, lluvia (que dificulta un poco el manejo) y demás efectos climatológicos. Calles repletas de oficinistas durante las horas laborales. De noche, la gente se viste para ir a los boliches o pubs. La ciudad es bastante más peligrosa durante altas horas de la noche. Los jugadores podrán ir subiendo de rango dentro de las diferentes organizaciones mafiosas a la que pertenezcan. Seis niveles de "Buscado", pasando de policías a equipos de SWAT, el FBI, las fuerzas armadas y más. La mecánica de los vehículos fue mejorada a tal punto que ahora se permiten vueltas completas, giros en dos ruedas, etc. ¡Pobrecito el que se nos cruce ahora!



PHANTASY STAR ONLINE VERSIÓN 2 DEVELADO

Sega anunció oficialmente esta pseudo segunda parte, que incluirá un Battle Mode y nuevos niveles, entre otras cositas.

Son bastantes los detalles que se dieron a conocer hoy sobre este revolucionario título de Dreamcast. Para empezar, los saves del PSO original servirán en esta segunda versión. Y parece que Sonic Team se tomó su tiempo en escuchar los lamentos y, más que nada, los pedidos de los jugadores, por lo que PSOv2 presentará varios cambios muy interesantes, entre ellos un par de modos de juego nuevos y muy prometedores. Hasta cuatro jugadores online podrán participar en competencias del tipo "Capture the flag", "Battle Royale" y... ¡Agárrense! Habrá un fulbito de interiores que soportará hasta 12 jugadores a la vez. Increíble, pero real.

A las cuatro áreas que ya existían se le van a sumar dos más: el Templo (Shrine) y la Nave Espacial (Spaceship). ¿Phantasy Star Online les pareció demasiado fácil? ¡No se preocupen! Los veteranos que quieran vérselas con criaturas más peligrosas podrán optar en esta segunda versión por un nuevo nivel de dificultad conocido como "Ultimate". El nivel de cada personaje tendrá un límite de 200, habrá nuevos monstruos, armas extrañas y difíciles de conseguir y trajes nunca antes vistos para cada uno de los habitantes de este colosal mundo virtual.



Ya en la parte técnica, la versión 2 no vendrá con los bugs del original. Y si por algún motivo nos desconectáramos accidentalmente de la partida online, ahora sólo perderemos aquellos ítems que llevábamos encima, no así con lo que hayamos dejado guardado en el Check Room.

PSOv2 sale el 17 de mayo en Japón a 4800 yens, algo así como 40 de los verdes. Y si bien se confirmó una versión para los EE.UU., todavía no se tiene una fecha de salida exacta.

¿MICROCHIP PARA PLAYSTATION 3 EN PREPARACIÓN?

¡Y dale con la PlayStation 3...! Algunos de nosotros todavía no tenemos la PS2 y ya se ponen a hablar de una nueva consola para Sony.

IBM, Toshiba y Sony están desarrollando un microchip nuevo. ¿Será el que llevará en su interior la PS3? Según la cadena de noticias internacional Reuters, IBM, Toshiba y Sony invertirían en conjunto alrededor de 400 millones de dólares en los próximos cinco años para desarrollar un chip con un poder de procesamiento igual al de una súper computadora. Y si bien no se anunció qué aplicación se le daría a dicho microchip, el Wall Street Journal aseguró que uno de sus destinos sería nada menos que la PlayStation 3, aunque también se habla de su aplicación en otros componentes electrónicos de última generación de la firma Sony. Recordemos que ésta no sería la primera vez que la multinacional japonesa se une con otras compañías. Prueba de ello fue el caso del Emotion Engine y el Sintetizador Gráfico de la PS2, que fueron producidos entre SCE (Sony Computer Entertainment) y sus compatriotas de Toshiba. Por su parte, el vicepresidente senior de la sección tecnología de IBM, John Kelly, dijo que este microchip fue recientemente apodado "Cell" (célula) y que sería diseñado en sus oficinas de Austin, Texas. IBM y Toshiba serán entonces las encargadas de proveer el diseño del semiconductor, mientras que Sony se hará cargo de desarrollar aplicaciones para este ínfimo chip de 0.13 micrones en diferentes productos, incluyendo casi con seguridad su próxima PlayStation.

FECHAS DE SALIDAS

Abril



PLAYSTATION

Simpsons Wrestling - Activision
Kasparov Chess - Interplay
Digimon World 2 - Bandai
The Bombing Islands - Kemco
Sheep Dog & Wolf - Infogrames
Point Blank 3 - Namco
WDL: WarJetz - 3DO

PLAYSTATION 2

Silpheed: The Lost Planet - Working Designs
Roadster Trophy - Titus Software
F1 Racing Championship - Ubi Soft
Crazy Taxi - Acclaim
Star Wars: Super Bombad Race - Lucas Arts
Army Men Air Attack 2 - 3DO
WDL: WarJetz - 3DO

DREAMCAST

Coaster Works - Xicat Interactive
Woody Woodpecker Racing - Konami
Worms World Party - Titus
PBA 2001 - Bethesda
IHRA Drag Racing - Bethesda
Sega Smash Pack Volume 1 - Sega
Stupid Invaders - Ubi Soft
Half-Life - Berkeley Systems

NINTENDO 64

Pokémon Stadium 2 - Nintendo
Eternal Darkness - Nintendo
Dinosaur Planet - Nintendo
Dr. Mario 64 - Nintendo
Carnivale - Vatical Entertainment
Sea-Doo HydroCross 2001 - Vatical Entertainment

GAME BOY COLOR

Batman Racing GBC - Ubi Soft
Snoopy Tennis - Infogrames
Legend of the River King 2 - Natsume
High Heat Baseball 2002 - 3DO
Jimmy White's Cue Ball - Vatical Entertainment
Carnivale - Vatical Entertainment
Trouballs - Capcom
Return of the Ninja - Natsume

Todas las fechas corresponden a los lanzamientos en los Estados Unidos y pueden estar sujetas a cambios por parte de las compañías

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND NO ESCAPA A LA PLAYSTATION 2



La brecha entre PC y el mundo de las consolas es cada vez más difícil de distinguir. El último de la saga Monkey Island es otro de los que se pasan a la PS2.

Confirmado. LucasArts anunció oficialmente la versión de Escape from Monkey Island para la consola de última generación de Sony. Y en esta ocasión, el juego presentará una nueva aventura cinemática, exclusiva para la PS2. Para aquellos que no estén demasiado enterados de cómo viene la mano, en el juego somos Guybrush Threepwood, un alfeñique que tendrá que hacer las mil y una para salvar la carrera política de la que lleva los pantalones en la casa, su esposa, la gobernadora Elaine Marley-Threepwood. Es por eso que Guybrush deberá hacer uso de toda su inteligencia para vencer a los piratas y a los políticos (algo cada vez más difícil de diferenciar), que quieren adueñarse de todo.

"En estos diez últimos años, los únicos que pudieron disfrutar de Monkey Island, una de las mejores marcas de LucasArts, fueron los usuarios de PC", comentó Tom Byron, director de productos de marketing de LucasArts, y agregó: "Escape from Monkey Island le da a los poseedores de una PS2 la oportunidad de ser capturados por esta inteligente y graciosa serie de aventuras".

Escape from Monkey Island saldrá a la venta para la Play2 cuando llegue la primavera a los EE.UU.

MÁS CAMBIOS EN SHENMUE II

Gracias a las fotos que puso AM2 a disposición de la prensa, podemos darles más detalles sobre las mejoras que veremos en la segunda parte de esta apasionante historia.

Las nuevas imágenes muestran varios de los cambios que fueron hechos -según Suzuki para mejor- en Shenmue II. A continuación, pasamos a enumerarles un par de agregados que fueron hechos en el sistema de juego:

Icon Selector: Esta adición les recordará a muchos la interface utilizada en Zelda: Ocarina of Time. Cada una de las posibles acciones están asociadas con los cuatro botones principales del pad estándar de Dreamcast. Dichas acciones cambian dependiendo de la distancia que haya entre Ryo y el ítem o los personajes. Nótese que en la foto de más abajo, el botón A no tiene ninguna acción asociada, no hasta que nos acercamos al vendedor, momento en el que se habilita el botón para poder hablar.

Action Selector: Esta nueva opción permitirá seleccionar una acción en particular, dependiendo de la situación en la que nos encontremos. Por ejemplo, si estamos caminando por la ciudad y queremos hablarle a alguien sobre dinero, tendremos que acercarnos a alguien y elegir el signo dólar que aparece en el Icon Selector. Ahí tendremos que presionar el botón Y y el correspondiente menú de Action Selector entrará en escena. Seleccionando una acción con el control direccional podremos elegir el tema de conversación.

Mapas: Ryo podrá comprar mapas a lo largo de sus aventuras en China. Una vez hecha la compra, podremos ver el mapa traslúcido ocupando la mayor parte de la pantalla o en el costado inferior izquierdo de la misma.

Bueno, muy de a poco nos vamos enterando de lo que nos depara esta segunda parte de Shenmue. Loco, la queremos jugar YA.



LO MEJOR Y LO PEOR

- ¡El Conker´s Bad Fur Day! Realmente hacía mucho tiempo que ningún juego nos sorprendía de la manera en que nos sorprendió éste. Horas y horas todo el equipo de Next Level se encerraba solo para observar las increíbles situaciones que se presentaban. Las risas y los "Ooohh" de admiración se escuchaban desde afuera.
- La cantidad de juegos de PS2 que salieron este mes y que nos insuflan un poco de esperanza sobre el futuro de la consola.
- El demo de Metal Gear Solid. Nos dejó boquiabiertos y nos pasamos todo un viernes jugándolo una y otra vez.
- ¡Se casó Gastón! Uno de nuestros compañeros contrajo este mes matrimonio con una bella señorita, que ahora es la señora de Gastón... ¡Pobre chica!
- Que el demo de Metal Gear Solid sea tan pero tan corto. Nos quedamos con las ganas.
- La muerte del presidente de Sega, que agrega otra nota de fatalidad a la historia de la compañía.
- Que Square haya hecho un juego como The Bouncer es totalmente imperdonable. Pero igual los perdonamos... ¡Que no se vuelva a repetir! ¿eh?
- Que la PlayStation ya esté mostrando sus últimos alientos de vida. Muy pocos juegos quedan por salir y los que nos llegan mes a mes, salvo excepciones, son la resaca de la otrora gloriosa PSX. La vamos a extrañar...



LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2

¡Más historias de vampiros para la Play 2!



Todo comenzó una oscura noche de verano... nadie daba asilo a nuestro pobre caballero y lo que tenía que suceder, sucedió. El humano murió a manos de sanguinarios asaltantes y Kain emergió de las tinieblas con sed de venganza. Eidos acaba de anunciar oficialmente -a pesar de que ya todos lo sabíamos- que se está desarrollando la segunda parte de Legacy of Kain: Blood Omen. Es una historia complicada... pero todo fue por venganza. El humano fue muerto a traición por unos asaltantes de caminos, cuando todo el mundo le había dado la espalda y nadie quiso darle asilo. Muerto, y así volvió a la vida, muerto. Un nigromante le propuso un trato a Kain, el cual aceptó, cegado por su sed de venganza. Una odisea que no termina ni siquiera cuando los asesinos son muertos. Luego, con el tiempo, la PlayStation nos asombró con Legacy of Kain: Soul Reaver, una aventura que nos cuenta la historia de Raziel, un vampiro renegado, traicionado por Kain, que a esta altura ya se había hecho rey y señor del clan vampírico. En este juego, Kain era el enemigo. Ahora, ante la inminente llegada de Legacy of Kain: Soul Reaver 2 para la PS2, se nos confirma una sospecha que teníamos desde hace tiempo: Legacy of Kain: Blood Omen 2 nos contará cómo Kain logró realmente hacerse con el control del clan y de un mal indecible que está matando a todos sus demonios. O sea que este Legacy of Kain: Blood Omen 2 sucede entre Legacy of Kain: Blood Omen y Legacy of Kain: Soul Reaver, para llenar el bache que dejaron ambas historias en el medio. Kain tendrá todos los poderes que hicieron tan variada la primera parte: chupar sangre, convertirse en humo, en vampiro, en lobo y se supone que habrá adquirido poderes nuevos. Además, Kain tendrá un estilo muy similar a juegos como Tenchu, en donde el desplazarse en silencio sin hacer mucho desmadre es lo principal, porque, al parecer, los malos son más poderosos que los vampiros. Todavía no hay fecha para el lanzamiento de este juego pero esperamos mucho de él.



DETALLES Y LISTA DE TÍTULOS DEL LANZAMIENTO DE GAME BOY ADVANCE

¡Como que Nintendo tiene todas las pilas puestas estos últimos días!

¡Confirmado! El lanzamiento de la consolita de bolsillo en los Estados Unidos de Norteamérica será el 11 de junio, a 99.95 dólares. Para entonces, habrá una tanda de 15 juegos para hacerle el aguante -aparte de todos los que ya existen para la Game Boy Color-, entre los que se destacan Super Mario Advance, F-Zero: Maximum Velocity, ChuChu Rocket!, Ready 2 Rumble Boxing: Round 2, Rayman y Tony Hawk´s Pro Skater 2. Dichos títulos estarán entre los 29.95 y los 39.95 dólares (en USA, claro).
"Nunca hubo un sistema portátil como el Game Boy Advance... ", comentó orgulloso Peter Main, vicepresidente ejecutivo de ventas y marketing de Nintendo de América. "Nuestro portátil actual, la Game Boy Color, sigue siendo la plataforma que más éxito tiene en el país, consiguiendo récords de ventas luego de 11 años de aparecer en el mercado", agregó. El nuevo Advance correrá 17 veces más rápido y pondrá en pantalla una cantidad de colores diez veces superior a su antecesora. Durante las navidades de este año se espera tener para esta maravillosa maquinita más de 60 juegos a disposición del público consolero. ¿Los títulos para el lanzamiento en yanquilandia? Agárrense porque acá van:

Army Men Advance (3DO), ChuChu Rocket! (Sega), Dodge Ball Advance (Atlus)
F-Zero: Maximum Velocity (Nintendo), Fire Pro Wrestling (BAM), Fortress (Majesco), High Heat Major League Baseball 2002 (3DO), Iridion 3-D (Majesco), Pitfall: The Mayan Adventure (Majesco), Rayman (Ubi Soft), Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 (Midway), Super Mario Advance (Nintendo), Tony Hawk's Pro Skater 2 (Activision), Top Gear GT Championship (Kemco) y Tweety and the Magic Jewel (Kemco).

LA DREAMCAST SE VENDE COMO PAN CALIENTE

Por 99 dólares las Dreamcast se vendieron a lo loco...

¿Será éste el milagro necesitado para que Sega no deje de apoyar a la máquina? Como ya lo habíamos anunciado, Sega, en una movida desesperada, bajó el precio de su consola a 99 dólares. Solo para recuperar parte de lo perdido. Pero parece que fueron tantas las ventas de la máquina en los últimos tiempos que muchos analistas de mercado están pensando en que Sega tal vez podría llegar a reconsiderar la situación. "Por la banana baila el mono", dicen... y ante tantas bananas Sega podría contentar a todos los que durante tanto tiempo le rogaron que no dejara de producir Dreamcast. De todas maneras, estas son meras suposiciones y solo Sega tendrá la palabra final sobre todo este asunto. ¿Qué pasará? Solo el Dios de los videojuegos lo sabe...



AZURIK: RISE OF PARATHIA

Ya se comienzan a develar muchos de los títulos que acompañarán el lanzamiento de la Xbox. Azurik: Rise of Parathia es uno de los más prometedores.

Al parecer, cuando el viejo Bill estaba en la decisión sobre si la Xbox sería viable o no, dijo con su voz atronadora y llena de poder: "Mostradme cómo sería un juego para la Xbox". Y así nació Azurik: Rise of Parathia. Al ver las versiones preliminares del juego, Bill quedó impresionado y le dio el visto bueno a la maquinola. Los gráficos tuvieron parte de la culpa de la decisión del bueno de Gates, pero también la no linealidad del juego, así como la jugabilidad tremendamente intuitiva y adictiva. Prometen, cómo no, una banda de sonido endiablada y mucha acción de la que nos gusta. Nada nuevo al parecer, pero mucho de lo mejor. El juego tendrá día y noche. Durante el día, las criaturas serán más lindas y menos malas. De noche, ya no nos cabrá ni la menor duda de lo diabólicos que pueden ser estos bichos. Mucha acción, elementos "roleros" y el juego que convenció a Bill Gates de llevar adelante el proyecto X.





MICROSOFT VA A PERDER MUCHA PLATA CON SU XBOX

¿Acaso la Xbox será la responsable del vaciamiento de las arcas de Microsoft?

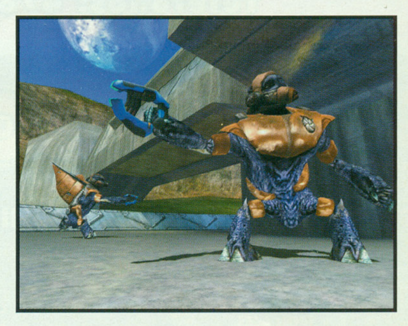
El analista Henry Blodget cree que Microsoft podría llegar a perder cerca de 2 billones de dólares en los primeros años de producción de la Xbox. El especialista reconoce que las empresas que producen consolas viven entre la espada y la pared y considera que la compañía creadora del sistema operativo Windows perdería $125 dólares por máquina, sin contar gastos extra, como ser marketing y promociones. También especuló sobre la cantidad de máquinas que Microsoft podría llegar a vender, que ascendería hasta 5 millones de unidades durante el año fiscal del 2002, llegando con mucha suerte a 10 millones en el 2004. Blodget se mostró poco confiado sobre la posibilidad de la máquina negra de Microsoft de llegar a la cima de la industria, debido principalmente a la ventaja que le lleva Sony en cuanto a tiempo que está en el mercado, que tendrá cerca de 250 juegos disponibles para cuando aparezca la Xbox, con 20 millones de PS2 vendidas en el mundo. Sin embargo, reconoció también que siempre cabe la posibilidad de que Microsoft destrone a Sony y a Nintendo, ya que la firma de Bill terminó siendo líder en muchas de las arenas en las que se metió a competir. Solo el tiempo dirá qué sucede con respecto a este tema.

¡MÁS FOTOS DE HALO!

Si bien Halo será lanzado en PC -después de ser demorado varias veces-, la prioridad la tendrá la Xbox.

Recordemos que Microsoft compró la empresa Bungie para tener la exclusividad de Halo en su consola de última generación, la Xbox. O sea que este juego no ha de ser moco de pavo... por lo que le seguimos el rastro muy de cerca... Aquí tienen unas fotos para mantener calentito el espíritu.







NIGHTCASTER

Un cocktail de muy buen gusto entre El Señor de los Anillos, Gauntlet y Golden Axe.

Se viene con todo la onda medieval-fantástica, en gran parte debido a la peli de El Señor de los Anillos, que se espera para algún momento de este año. Los que producen juegos no son ningunos giles (los de Microsoft, menos) y por eso el estudio VR-1 Inc. saltó con un nuevo título para Xbox -bueh, el video al menos- que combina acción y aventura a raudales, en un mundo épico/ fantástico que parece no tener desperdicio. En esta aventura rebosante de hechizos y combates sin respiro (y que acompañará a la Xbox en su lanzamiento) seremos Arran, un chaboncito armado hasta los dientes con poderosos objetos arcanos, que se controla -como suele suceder en muchos de los títulos de Nintendo- haciendo uso del control direccional y de todos los botones con los que cuenta el pad de la consola negra de Microsoft. Resulta ser que Arran es un mago sumamente versado en el tema magia, con posgrado en alquimia, además de estar dotado de elementos de gran poder, como ser una esfera y un báculo que nuestro héroe lleva consigo en todo momento. Nightcaster incluirá elementos fundamentales en todo RPG, como ser una variedad de hechizos y poderes especiales que irán aumentando a medida que vayamos venciendo a los adversarios de turno. Y será más que necesario que vayamos poniéndonos cancheros en lo que a combates se refiere, porque en el mundo de Arren también habitan orcos, demonios y demás estudiosos de las artes mágicas, algo así como compañeritos de clase que -por algún motivo- nos tomaron bronca. Como podrán ir apreciando por las fotos y el video, Nightcaster va a ser una explosión de color, efectos de luces y partículas. La magia -elemento fundamental en este título- vendrá en cuatro deliciosos sabores: Luz, Oscuridad, Fuego y Agua, con efectos únicos para cada uno de ellos. El sistema de cámaras en 3D parece funcionar muy pero muy bien (¡por suerte!), teniendo siempre una buena visualización de Arran, incluso entre los muchos ítems y enemigos que aparecen a lo largo del juego. Y ya que mencionamos la palabra "enemigos", les contamos que en éste, uno de los primeros juegos de Xbox, enfrentaremos traicioneros goblins, gnomos y toda una serie de criaturas que seguramente a Tolkien le hubiese encantado poder ver. Pero no se crean que acá todo será garrotazos y bolas de fuego constantes, ¡no señor! Nightcaster también contará con un guión en el cual deberemos ir cumpliendo con varias submisiones, y donde habrá que interactuar frecuentemente con otros personajes. Como imaginarán, todavía hay mucho por descubrir sobre este título que, de tener una trama tan buena como el apartado gráfico, será motivo suficiente para comprarse una de estas maquinolas con forma de X.



Alone in the Dark: The New Nightmare

Desarrollado / distribuido por: DarkWorks /Infogrames
Género: Survival Horror
Fecha de Salida: Otoño de 2001
Información en Internet: www.darkworks.com

Por Diego Vitorero

La saga Alone in the Dark marcó un antes y un después para los fanáticos del survival horror. Ahora, la gente de Darkworks está laburando como nunca para traernos la cuarta parte de uno de los mejores juegos en el género.

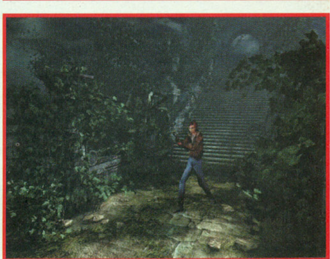




Un juego oscuro como pocos

La historia de Alone 4 comienza cuando el mejor amigo de Carnby, Charles Fiske, es encontrado muerto en una misteriosa isla frente a la costa de Maine: Shadow Island. La investigación de Carnby le lleva rápidamente hasta Fred Johnson, quien le revelará que Fiske estaba buscando tres antiguas tablillas con el poder de liberar fuerzas increíbles y peligrosas. Johnson pide a Carnby que tome el lugar de Fiske y continúe con la investigación. Más adelante, Carnby acepta la misión y, a partir de ese momento, el objetivo de su vida será encontrar al asesino de Fiske y hacerle pagar por la muerte de su amigo.

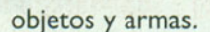




El juego saldrá a la venta en otoño de este año, si es que no se atrasa, como ya pasó en varias oportunidades, y lo hará para varias plataformas: PC, PlayStation, Dreamcast y GameBoy Color.

El juego pretende engancharnos desde un primer instante. Estaremos inmersos en un mundo ficticio que parecerá muy real, en el que habrá que tener coraje, inteligencia y perseverancia para salir con vida.

El sistema de juego será parecido al ya empleado en los juegos anteriores, con vista en tercera persona por medio de planos que se sitúan según nuestra posición dentro del escenario. Para hacer frente a los peligros dispondremos de muchos objetos y armas.



Algunos serán sencillos, tales como linternas o pistolas con mira láser, mientras que otros serán más complejos, como el lanzador de discos, que causa un gran daño, o el photopulsor, que produce daños en la visión de los enemigos gracias a un poderoso destello.

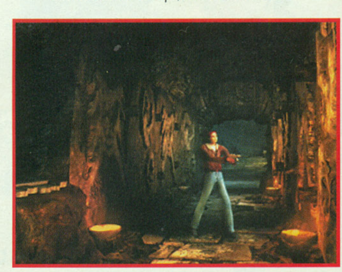
El motor gráfico nos permitirá disfrutar de sombras e iluminación en tiempo real, animación de los esqueletos y ángulos de cámara óptimos en cada momento.

Una de las cosas más destacables será la linterna del protagonista. Esta ilumina las zonas oscuras de las habitaciones dejando el resto, incluso a Carnby, a oscuras. Si le añadimos la música, que en algunos momentos competirá con las mejores películas del género, mientras que en otros se desconectará, el juego nos mantendrá siempre en vilo y con todo el suspenso.

Los enemigos de Alone in the Dark: The New Nightmare incluyen a algunas de las criaturas más temibles que se hayan visto. Este es el caso de uno llamado aracnócido, un bicho muy parecido a un araña que vive en los rincones oscuros de los techos. Otro es el destripador nocturno, un ser de gran tamaño que puede medir hasta tres metros de alto y que se mueve con bastante fluidez; su forma de atacar consiste en ir directo a la cabeza de sus víctimas para arrancárselas de cuajo.

Queda claro que Alone in the Dark: The New Nightmare tendrá sin lugar a dudas una de las atmósferas más tétricas y temibles que se hayan podido ver en un videojuego en lo últimos tiempos. Mientras tanto, pueden ir haciendo una buena reserva de slips, los van a necesitar.







Battle Beaster

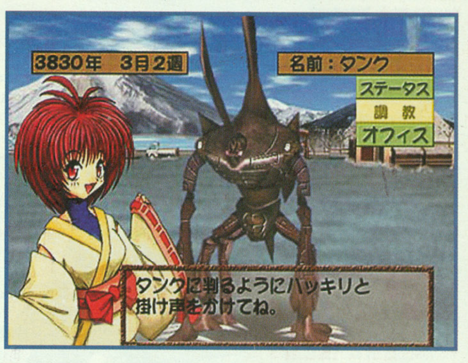
Desarrollado/ Distribuido por: Studio Wonder Effect/Studio Wonder Effect (Japón)
Género: Criadero de monstruos Fecha de Salida: A confirmar
Información en Internet: No disponible

Por MaX FerZZoLa

¿Quién dijo que en la Dreamcast no había Monstruos de Bolsillo? La Pokemanía no conoce límites y sigue generando clones a troche y moche. Los usuarios de Nintendo pudieron disfrutar del mismísimo Pikachu, los de PlayStation se enfrascaron en la aventuras de Monster Rancher, pero... ¿y los fanas de Sega? No temaís, Dreamcast adictos, Studio Wonder Effect encontró la solución al nicho de mercado que ofrecía la moribunda de Sega. Y, lo mejor de todo, es que este juego hará uso del micrófono que nos traía el experimento Seaman.

¡Te dije que le cortes la cabeza!

La historia detrás de este Battle Beaster es igual a todas las demás historias del género. Tenés que convertirte en el mega archi recontra poderoso Battle Beaster y, para ello, deberás criar monstruos desde su más tierna infancia hasta que se conviertan en tremendas máquinas de destrucción. El sistema de peleas será muy similar al de Monster Rancher. En las batallas no podremos controlar directamente a las bestias, pero sí darles órdenes. En el caso de Monster Rancher, estas órdenes debían ser introducidas a través del pad. La novedad en Battle Beaster es que, para conseguir una mayor inmersión en el juego, podremos gritarles a los bichos los comandos a cumplir. Los que tienen el micrófono que acompañaba a Seaman están enhorabuena, los demás interesados lo tendrán que comprar. Por ahora el juego está en ponja nada más y no creo que sean muchos los que sepan este peculiar lenguaje. Existen posibilidades de que el juego sea editado en USA... ¿Saben inglés? Igualmente, no será tan complicado como suena. Apenás habrá una lista de frases que el bichote va a obedecer y con aprenderlas y saber lo que hacen, alcanza. Uno de los problemas que puede acarrear este novedoso artilugio es -ni más, ni menos- que el sistema de reconocimiento de voz. ¿Se imaginan estar gritándole a nuestro bicho KILL -mata- KILL -mata- KILL -mata- y el patético animalito se acerca y besa al enemigo? Eso sí que sería muy frustrante.



Criando bichos

Uno de los aspectos más interesantes de este género es la posibilidad de ver crecer, poco a poco, a nuestra bestia. Por eso la incursión de minijuegos -otra vez al estilo Monster Rancher- no podía faltar. Así las características de los bichos -agilidad, fuerza, inteligencia y reflejos- irán mejorando día a día. El "efecto Tamagotchi" también se hará presente, los monstruos se nos van a enojar, van a querer mimos, jugar y toda la bola. Deberemos ser padres aplicados... Los negocios nos ofrecerán todo tipo de mercancías para hacer de nuestro bicho una máquina de matar y también nos proporcionarán alimentos más nutritivos que los usuales. Como verán, todo tiene un estilo anime muy "cute" y la pelirrojita de la foto se llama Sayutiyan. Ella será la encargada de guiarnos por el camino del aprendizaje. Ahora que me doy cuenta... ¡Es igual a Monster Rancher!





¿Va a venir?

Bueno... el juego está en Japón. Y son muchos los interesados en hacerse con la licencia. Pero todos ellos conocen la dificultad de hacer que el juego funcione para el idioma yanqui. Hasta hace un tiempo, la idea de traerlo iba viento en popa. Pero con la reciente noticia de que Sega dejaría de producir Dreamcast, las distribuidoras se han amilanado un poco. De todas maneras, no pierdan las esperanzas. Uno nunca sabe...





Half-Life

Desarrollado / distribuido por: Gearbox- Valve-Captivation / Sierra
Género: Arcade en primera persona
Fecha de Salida: Abril de 2001
Información en Internet: www.sierra.com

Por Diego E. Vitorero

Hay momentos en la vida en los cuales uno tiene que decidir qué pasos seguirá y de esa decisión dependerá el resto de nuestros días. Puede ser cuando estamos indecisos en la carrera a seguir, cuando nos da calor decirle a una mujer que estamos enamorados de ella -lo cual puede significar que las circunstancias nos lleven a pasar el resto de nuestra vida con ella o no-. Las posibilidades son muchas. Ojo, no me volví loco, ya que ustedes están esperando leer un avance de lo que será Half-Life en Dreamcast y PS2. Lo que comencé a decir en el principio de la nota tiene mucho que ver. Les repito, no me volví loco (N.d.E.: Esa es una cuestión de criterios, Diego).
Tiene que ver por una simple razón; hay altas probabilidades de que Half-Life marque un antes y un después en el mundo de los FPS para consolas, tal cual como puede marcar sus destinos seguir o no una carrera o arriesgarse y decirle o no lo que sienten a una mujer.

No tengo la bola de cristal para saberlo, pero quienes conocen el juego que cambió la forma de pensar en un género tan trillado hasta ese momento como lo era el de los FPS en PC, sabrán a lo que me refiero.

Gordon Freeman, algo más que un nombre

El nombre de Gordon Freeman, el protagonista del juego, recorrió el mundo en poco días, allá por diciembre de 1999. Simplemente porque el juego que desarrolló Valve fue una revolución en el género; como Doom lo fue en su momento. La historia se centra en el complejo de Black Mesa, cuando por accidente, Gordon -que es un científico del complejo- se manda una macana en medio de un experimento. Esto deja abierto un portal entre otra dimensión, lo que hace que seres extraños se transporten al lugar de la acción. A partir de ahí, toda una odisea comienza para nuestro amigo. Gordon no sólo tendrá que vérselas contra la horda de criaturas más inteligentes que jamás hayamos visto, sino que, además, tratará de sobrevivir las intenciones de los marines, que fueron enviados al lugar para borrar todo rastro de pruebas que pudiesen llegar a atentar contra el dueño de la corporación. Sin dudas un historia llena de acción, suspenso y traición. Si bien el desarrollo del juego será bastante lineal, en todo momento tendremos que interactuar con otros personajes para poder pasar de nivel.

Una de las cosas que hizo que el juego de Valve, en su versión de PC, sea aclamado por la crítica y el público, fue que cuenta con cientos de "scripts". Un script, es una secuencia o evento animado, en donde pasa algo determinado y, en algunas ocasiones, de nosotros dependerá cómo termina esa escena. Por ejemplo, puede que lleguemos a una habitación en donde hay un guardia de seguridad peleando con un bicho alienígeno; entonces nosotros tendremos dos caminos a seguir, podemos dejar que el bicho mate al guardia, o podemos matar nosotros al bicho y de esa forma salvar la vida del guardia, el cual nos acompañará y también hará frente a los enemigos. Half-Life tiene muchas de estas escenas.

Hubo rumores de que el modo multiplayer online de HL para Dreamcast iba a ser cancelado, para que



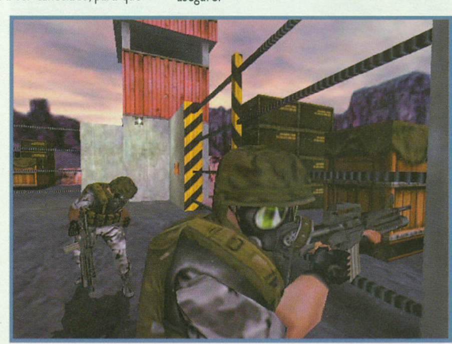


los desarrolladores se metieran de lleno en el modo para un sólo jugador. Igualmente, y a juzgar por la información recibida hasta el momento y por las referencias del juego de PC, Half-Life dará un giro de 180° a todo lo conocido hasta el momento. La versión para DC de Half-Life incorporará una misión exclusiva, llamada Half-Life: Blue Shift. Dicha misión se centrará en Barney, el guardia de seguridad de las instalaciones de Black Mesa; ésta será una de las mejoras de la versión de DC.

Sólo nos resta esperar un mes, quizá menos, para que uno de los mejores FPS en la historia de la PC salga a la venta para las consolas de Sega y Sony, aunque ésta última será para después de mitad de año.

No se desesperen, la espera valdrá la pena. Se los aseguro.





Crazy Taxi 2

Desarrollado / distribuido por: SEGA
Género: Arcade de autos Fecha de Salida: Otoño de 2001
Información en Internet: No hay informacion disponible

Por Rodolfo A. Laborde

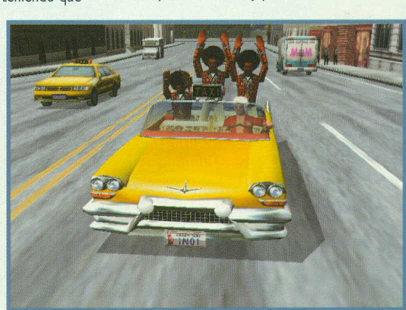
Vayan poniéndose los cinturones de seguridad y agarrándose de algún lado, porque se viene la segunda parte del juego de tachos más loco que se haya visto desde que tenemos uso de razón. Y más vale que tengan estómagos de acero y nervios a prueba de todo, porque en poco tiempo más esto se va a empezar a sacudir como una coctelera y no quiero que me ensucien el tapizado. ¿Listos? ¡Bajemos la bandera entonces... !

Crazy Taxi 2 ya está a la vuelta de la esquina y, como toda buena segunda parte, denota varias mejoras. Pero empecemos por el principio, a no ser que quieran que los lleve por algún camino en especial...
En esta ocasión, Sega nos va a pasear por las siempre atestadas y no menos problemáticas calles de Nueva York. ¿Y cuál puede ser nuestra misión en un juego en el que manejamos un taxi? Llevar pasajeros de un lado a otro de la gran manzana en el menor tiempo posible y, de paso, ganarnos unos cuantos dólares, claro. Si vamos a mil, agarramos de contramano, pegamos algún volantazo y esquivamos a los demás autos con lo justo, mejor. ¡Incluso podremos ir por los techos de las casas! Lo más gracioso de todo esto es que muchos de los rayados que llevamos atrás están igual o más pirados que nosotros y se copan con estas cosas, así que en una de ésas hasta recibimos propina si los chabones la pasan bien y nos mandamos alguna maniobra arriesgada.





Los cambios entre ésta y la primera parte van a ser varios: gráficos más detallados, en especial los fondos, opciones nunca antes vistas, un juego basado en misiones y -esperemos- el doble de adictivo. Cambian también los personajes. En vez de Axl y el grupete de sacaditos, los que surcarán las calles neoyorquinas (créanme, hay que estar mal para ponerse a manejar en Nueva York) serán Cinnamon, que conduce una lancha naranja, Hot-D, un suicida a bordo de un taxi de lo más común por fuera... que esconde un motor de F1, Iceman, un zafado todo tatuado en un auto de lujo y Slash, el personaje estándar, con un auto estándar, que puede ser un loco de la guerra o un tipo muy cool, dependiendo de cómo lo manejemos. También cambian los clientes: muchas veces serán más de uno los que se suben a nuestro taxi y -como suele suceder en la vida real- no siempre van todos para el mismo lado, así que nos tocarán viajes bastante más largos a los de la primera parte, teniendo que llevar a cada uno al lugar que corresponda en el menor tiempo posible. Según dicen, estos ir y venir serán bastante más arriesgados, pero la recompensa bien puede valer la pena. También se habló de un par de movimientos nuevos, de entre los cuales se destaca "crazy hop", que será el que nos permitirá pasar, cuando estemos demasiado apurados, por encima de otros autos y edificaciones.
Una vez más, The Offspring y Methods of Mayhem pondrán la cara (las voces, mejor dicho) para la banda de sonido de Crazy Taxi 2, así que la música al menos promete ser de ésa que nos acelera a tope. Sólo queda por decir que si Crazy Taxi 2 conserva la jugabilidad y la adicción del primer capítulo, hay grandes probabilidades de que el resultado final sea un clásico imperdible.
Una curiosidad: el target al que está dirigido este juego es el público de los EE.UU., así que se planea lanzar la secuela primero en yanquilandia y más tarde en Japón.



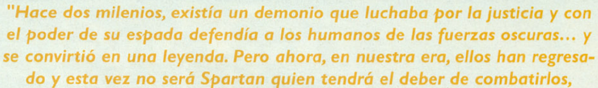

San Martin 860 local 10 tel.: 0341-4214926
The World GAME
Bloody Roar 3
Winning Eleven 5
Onimusha
The bouncer
Bloody Roar 3
Sega Dreamcast
PS2
PlayStation 2
PlayStation
Nintendo 64
SEGA
NEO·GEO
THE WORLD
Solo Videojuegos, Todas las marcas
Precios increibles
La mejor atencion
Rosario, Sta. fe, Argentina.
2001
Mendoza 3936 / Tel.Fax: 0341-4399218



Devil May Cry

Desarrollado / Distribuido por: Capcom
Género: Suvival Gothic Horror Fecha de Salida: 17 de Noviembre 2001 (Japón)
Información en Internet: www.capcom.co.jp/devil

Por Máximo A. Frías



"Hace dos milenios, existía un demonio que luchaba por la justicia y con el poder de su espada defendía a los humanos de las fuerzas oscuras... y se convirtió en una leyenda. Pero ahora, en nuestra era, ellos han regresado y esta vez no será Spartan quien tendrá el deber de combatirlos, sino su hijo...Dante"

En la historia de los "Survival Horror" la evolución de los juegos siempre estuvo sujeta a una compañía: Capcom. Y si vamos a ser más precisos, las ideas de los pioneros en el género (Resident Evil, Dino Crisis) salieron principalmente de la mente de un solo hombre, Shinji Kikami.

Es ahora que, aprovechando las bondades tecnológicas de la PlayStation 2, este sujeto puso en práctica un nuevo estilo de Survival Horror denominado "Gothic Horror" en el cual se liberará a nuestro héroe de turno de esos movimientos robóticos al que el género nos tenía acostumbrados.

En la espera de los juegos salvadores

Desde su salida en los EE.UU., la PlayStation 2 no solo no ha aportado ninguna revelación en ningún género (como lo fue Soul Calibur para Dreamcast), sino que tampoco sorprendió con ninguna maravilla. Peor aún, de todos los juegos que salieron, ninguno llegó a ser la excusa necesaria para comprarse la consola... hasta ahora.

Onimusha, Zone of the Enders y Metal Gear Solid 2 son tres claros exponentes de que el escenario en el que se mueve la PS2 empezó a cambiar y para bien. Así que si todo sigue el mismo rumbo y el juego es lo que prometen...



Preparen los baberos

Imagínense un juego tipo RE pero con la libertad de movimiento que tiene el Tomb Raider o el Soul Reaver, que tenga gráficos de última generación (gentileza de la PS2) para crear los más macabros y góticos escenarios y que el armamento del héroe sean desde pistolas hasta una espada mágica que le permita transformarse en un legendario demonio… bienvenidos al mundo de Devil May Cry.

La acción en el juego transcurre a gran velocidad y el control de Dante rompe con la antigua tradición de los survival horror, convirtiendo a nuestro héroe en un verdadero verdugo de demonios. Además, el juego nos da la posibilidad de intercambiar las armas en la mitad de los combos, lo que resultaría en levantar a balazos a un enemigo para luego empernarlo contra la pared con la espada.

Así que para vos, fanático de la saga Dino Crisis, seguidor de los juegos de Resident Evil, preparate para conocer un nuevo horizonte en lo que respecta a los Survival Horror y empezá a juntar monedas para la PS2 porque este año se viene con todo.

Lamentablemente, la información que Capcom nos brinda con respecto al juego nos limita a unas cuantas fotos y dos fabulosos videos (que los pueden ver en Datafull) y una fecha de salida en Japón, 17 de Noviembre, así que habrá que esperar sentados a que por fin algo nuevo nos sorprenda (para bien) en esta consola.







Desarrollado / distribuido por: Lionhead Studios / Electronic Arts
Género: Simulador de Dioses
Fecha de salida: Invierno de 2001
Información en Internet: www.lionhead.com



BLACK & WHITE

Por Rodolfo A. Laborde

"Humanos, sóis una raza ignorante. Es absurdo que creáis que vuestra especie domina las tierras del Edén. Debéis saber que no estáis solos, hay mundos invisibles que existen paralelamente al vuestro. ¡Habitantes del Edén, escuchad mis palabras! La profecía habla de una criatura superior, la encarnación de un Dios, que descenderá en su mundo y será vuestro salvador... o vuestra perdición. Ignorantes humanos, la verdad será pronto revelada".



Edén es un mundo de ensueño, una tierra de harmonía constante, habitado por tribus de gente feliz que viven en paz entre ellos y en equilibrio con la naturaleza. En esta tierra bendita todos se tratan con respeto, las disputas entre pueblos son algo desconocido para ellos. Todo es perfecto, al menos hasta que sucede un evento que nada ni nadie se esperaba: entramos nosotros en escena. Y de nosotros dependerá que todo siga siendo como antes, o transformar porque sí la vida de estos pobres individuos en un verdadero calvario.

Como Dioses que somos, nuestra voluntad lo es todo y nadie tiene derecho a criticar nuestro accionar. Es por eso que podemos ayudar a alguno de los pueblos -sean aztecas, japoneses, tibetanos, egipcios o griegos- en su rutina diaria o a construir un templo en nuestro honor, de la misma manera que podemos comernos a toda una familia o desencadenar una lluvia de rayos que queme todo lo que toque. Sin embargo, hay algo que necesitaremos si es que queremos hacernos cada vez más poderosos, algo que toda fuerza divina necesita: un grupo de gente que nos adore, cuanta más sean, mejor. El acto de la adorar es el que nos provee con la energía cósmica necesaria para hacer milagros y cuanto mayor sea el número de fieles, más amplia será la gama de milagros a nuestra disposición.



Pero hay un pequeño problema en todo esto, un detalle que hace peligrar nuestra misma existencia en este plano. No somos el único Dios en Edén. Es por eso que los humanos deberán servirnos a modo de "peones", que nos ayudarán en nuestra lucha contra las otras entidades. Asi es como, ante el menor inconveniente, nuestros seguidores deberán adorarnos en nuestro templo, ya sea mediante cantos o bailes. ¡Pero cuidado! Los humanos son seres débiles en comparación a nosotros y si los hacemos bailar demasiado, podrían morir del cansancio. ¡Todo un tema esto de ser un Dios... !



¿Somos blanco, negro... o gris?

En el comienzo del juego, convencemos a alguna de las tribus a que nos rindan tributo. Una vez que pertenecen al grupo de fieles, podemos llevarlos al templo, lugar donde harán cánticos en nuestro honor, lo





que genera lo que se conoce como "prayer power", ingrediente necesario para hacer milagros. Algo que no pudimos comprobar pero que ya está confirmado por Lionhead es que dependiendo de la tribu que nos tenga como su Dios, los poderes de los que dispondremos, o sea, no será lo mismo ser adorado por chinitos que por indiecitos.

Y acá la cosa se pone de lo más interesante, porque dichos milagros pueden ser usados como al Dios -o sea nosotros- se le antoje, pasando desde el bien más bondadoso hasta el malo más maloso, con todas las opciones intermedias. Nosotros tenemos plena y absoluta libertad de elegir qué tipo de milagros queremos. Y nuestras acciones irán siendo monitoreadas todo a lo largo del juego.

Si nos inclinamos para el lado oscuro (levantando a los muertos de sus tumbas o llamando bestias carnívoras, por poner un par de ejemplos) nuestras tierras se irán haciendo cada vez más oscuras y tétricas, el templo de nuestros adoradores -que nos seguirán por miedo a que nuestra ira caiga sobre ellos- será impresionante, de formas puntiagudas, mientras que la verde hierba se transformará en tierra marchita y los árboles crecerán deformes. Cabe destacar que los árboles no serán los únicos en deformarse ante nuestro accionar. Las criaturas descomunales que tienen en las fotos (que puede ser una vaca, un simio o un tigre en el comienzo), y que actúan a manera de nuestra "encarnación terrenal", también se irán poniendo más oscuras, sus garras y dientes crecerán, en fin, tomarán una contextura mucho más hostil.

Por el contrario, si somos benignos hacia nuestros súbditos, los alimentamos y los protejemos de todo mal, el templo irá pareciéndose cada vez más al castillo de un cuento de hadas, con terrenos brillantes y coloridos a nuestro alrededor. Y nuestros seguidores, que nos amarán a más no poder, obedecerán sin chistar y de muy buena gana todos y cada uno de nuestros mandatos divinos.

A medida que nosotros nos expandimos y buscamos más adoradores y nuevos pueblos, otros Dioses estarán creando sus propias bases, juntando sus propios adeptos y, probablemente, haciendo lo mismo que nosotros. Pero tarde o temprano llegará el inevitable choque, momento en el que tendremos que poner a prueba los puños y piernas, además de... ¡sí, adivinaron! Los milagros.

Una manera revolucionaria de hacer milagros

Lionhead desarrolló una nueva tecnología denominada "Gesture Recognition Technology". Ahá, bien... ¿Y qué hace esto? Bueno, pareciera ser que la misma permitiría hacer realidad nuestros deseos, practicándolos y perfeccionándolos por medio de ciertos movimientos con el mouse. Por ejemplo, si queremos castear un muro de fuego, tendremos que hacer un círculo con el periférico antes mencionado. Revolucionario... pero un poco engorroso, si quieren saber mi opinión.

Jugando a ser papá Dios

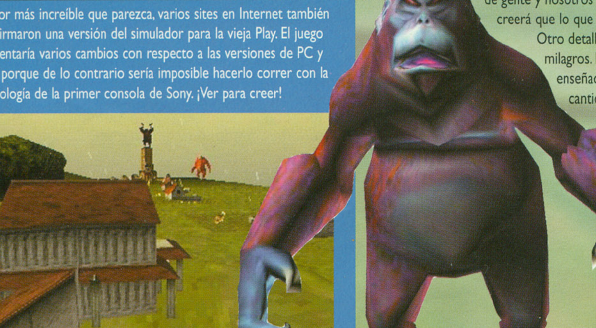
Poco más adelante en el juego recibiremos un cachorro, algo así como una mascota, que crecerá y crecerá, hasta conseguir un tamaño descomunal. Esta criatura -que puede ser un lobo, una cabra, un mandril, una tortuga, león, leopardo, cocodrilo, y un largo etcétera- será como nuestro "hijo" y por eso su accionar dependerá de cómo lo criemos. Si lo castigamos cuando decide comerse a alguien a modo de aperitivo, le enseñaremos que eso no se hace. Pero si la criatura se llena la boca de gente y nosotros le hacemos mimos, el bicho seguirá haciéndolo porque creerá que lo que hace está bien.

Otro detalle interesante es el hecho de poder enseñarle a hacer milagros. Eso sí, nuestro bichito sólo usará aquellos que le hayamos enseñado y no otros. Además, nuestro ser contará con una cierta cantidad de energía propia, por lo que no siempre necesitaremos de las alabanzas de los diminutos mortales.

En definitiva, Black & White es una cruza de géneros que los yanquis pasaron a llamar "God Game", pero que en verdad tiene un poco de todo: estrategia, elementos de RPG, simulación y combates ¡incluso un juego del tipo Tamagotchi infinitamente mejorado! Todo en tiempo real, con una sólida historia y gráficos soberbios. Si Dios quiere, la versión para PS2 saldrá a más tardar para mediados de año.

¡¿Black & White para la PlayStation?!

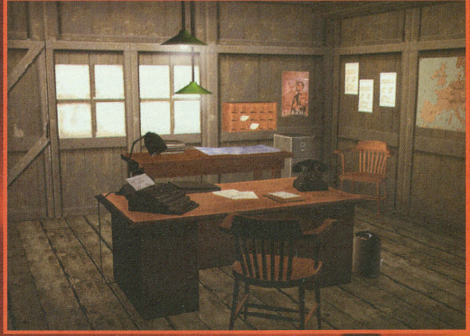
Por más increíble que parezca, varios sites en Internet también confirmaron una versión del simulador para la vieja Play. El juego presentaría varios cambios con respecto a las versiones de PC y PS2, porque de lo contrario sería imposible hacerlo correr con la tecnología de la primer consola de Sony. ¡Ver para creer!



MEDAL OF

No era de extrañar que tarde o temprano nos vinieran con la noticia de una nueva entrega de Medal of Honor, no con el éxito que el juego original y Medal of Honor: Underground cosecharon en la vieja consola gris de Sony. Pero lo más interesante del caso es que, a falta de uno, fueron tres los juegos que EA dio a conocer en los últimos días: Medal of Honor: Allied Assault -exclusivo para PC y Xbox-, Medal of Honor: Frontline y Medal of Honor: Fighter Command, ambos para la PS2. Pues bien, Frontline y Fighter Command son, justamente, los motivos de la nota que tienen frente a ustedes.

Medal of Honor: Frontline



Frontline traerá gratos recuerdos a más de uno ya que volveremos a encarnar a Jimmy Patterson, el héroe del primer juego, el ejército de un solo hombre que casi gana la guerra y que, a pesar de sus múltiples proezas sigue siendo -inexplicablemente- un simple teniente.
En Frontline tendremos que hacernos cargo de cinco misiones (cada una de ellas subdivididas en tres niveles), hasta llegar al objetivo principal: el hangar donde se encuentra el HO-IX Flying Wing, un revolucionario caza nazi en etapa experimental, con el poder suficiente como para dar vuelta el resultado de la Segunda Guerra Mundial. Así es como en el arduo camino que Patterson tiene por delante deberá hacer de las suyas en el puente Nijmegen y destruir una base del comando naval de las fuerzas de ocupación nazis, entre otras rutinas de la misma índole.
Al igual que sucedía con sus antecesores, Frontline presentará con exactitud todo aquello que se veía en la europa de los años cuarenta, con un alto grado de calidad y un nivel de dificultad muy bien balanceado.
Por suerte, no vamos a cruzarnos solo con enemigos durante las misiones. Manon, la destructiva francesa de MoH: Underground aparecerá en el juego, aunque queda aún por verse si tendrá un papel muy importante o no. Y se comenta que en una misión habrá que recuperar a un operario de las garras nazis, así que prepárense para mucha, pero mucha acción.
Uno de los varios motivos por los cuales la serie Medal of Honor se hizo famosa fue por la cantidad y variedad de armas que tenía el juego, todas ellas documentadas de la vida real. Allí estará esperándolos la pistola Liberator, Panzerschreck y la pesada ametralladora MG42. Esta vez, no todas las misiones serán del tipo ofensivo, sino que la astucia y un poquito de suerte serán las llaves que nos conducirán por fin al éxito.
Tenemos entendido que en algún momento de la historia el teniente incluso podrá ser ayudado por un escuadrón de sus hombres, aunque lo más probable es que ésta sea una opción a ser utilizada en puntos muy específicos del juego. Muchos ya deben estar temblando ante la posibilidad de que los nazis liquiden en un abrir y cerrar de ojos a nuestros compañeros de armas, debido a ese comportamiento "kamikaze" que suele darse en muchos juegos de este tipo. Es por esa razón que los programadores están haciendo un esfuerzo extra por lograr actitudes creíbles tanto en los aliados como en los civiles que anden por ahí.
Y como bien saben todos aquellos que hayan jugado al menos un rato a alguno de los viejos Medal of Honor, la IA de nuestros enemigos no es muy baja que digamos, así que en el nuevo Frontline podremos organizar ataques en conjunto con tropas amigas, o bien jugar al lobo solitario y bajar con nuestro sniper a algún comandante alemán, sembrando el caos y el desconcierto entre los seguidores del Führer.
Obviamente, pueden esperarse mejoras notables en la parte gráfica; luces, humo y efectos como el fuego van a ser algo nunca visto hasta hoy en los juegos de conso-



Por el Sargento
Rodolfo A. Laborde



las. Cada modelo contará con cerca de 2400 polígonos (diez veces más que los del MoH original) y, se dice -aunque nos fue imposible comprobarlo- que las voces estarán perfectamente sincronizadas con los labios del/ los sujetos que hablen.
No sabemos todavía si Frontline dispondrá o no de un modo multiplayer, aunque sería muy extraño que no lo tuviese, más aún viendo el tiempo que los muchachos de DreamWorks Interactive le están dedicando a los detalles más pequeños.
Posiblemente tengamos la suerte de ver alguna demo jugable de las nuevas aventuras del teniente Patterson, "The Real American Hero", en el E3 de este año. Ojalá...

Medal of Honor: Fighter Command

A diferencia de Frontline, el primer juego aéreo de la línea Medal of Honor sólo tiene en su haber unos pocos meses desde que se comenzó a desarrollar. Otra de las muchas particularidades que presenta Fighter Command es que -aparte de ser un juego pura y exclusivamente de aviones- toda la acción transcurre en el Teatro de Operaciones del Pacífico, así que en esta ocasión los nazis se tomarán un respiro mientras cocinamos japoneses.
Otro que se tomará unas vacaciones es el teniente Patterson, ya que en esta oportunidad seremos otro héroe de los EE.UU. que, dicho sea de paso, hasta hoy no fue dado a conocer. Eso sí, los responsables de Fighter Command quieren mantener la continuidad de la serie y por eso aseguran que los seguidores más astutos sabrán apreciar la decisión tomada por el equipo.
El juego comienza el 7 de diciembre de 1941, poco después del ataque sorpresa de los japoneses a Pearl Harbor. Debido a la naturaleza de este nuevo juego de guerra, los jugadores podrán usar cazas y demás monstruos de la aviación norteamericana, como ser el P-51, el PBJ y hasta el bombardero B-12. Y se sabe que el equipo a cargo del juego hará lo posible por incluir la mayor cantidad de aviones, así que pueden estar seguros que el rechoncho Tomcat, el Hellcat y el Corsair también formarán parte de la línea de naves a nuestra disposición.
Dependiendo del avión que hayamos seleccionado (o que nos haya tocado), los jugadores podremos optar por otros puestos aparte del de piloto. Los aviones más grandes nos permitirán cubrir posiciones tales como operador de radar o artillero, mientras la IA de la máquina se encarga de pilotear la nave.
Esto nos demuestra que DreamWorks se dispone a lograr el juego de combate para consolas más realista e intenso (y divertido, obvio) ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Y los muchachos no parecen escatimar esfuerzo alguno a la hora de documentarse. El estudio está a minutos nomás de un museo aeronáutico, consiguió grabaciones, fotos, docenas de libros y hasta se entrevistó con pilotos veteranos que participaron en el conflicto.
No se dieron muchos detalles sobre las misiones, pero ya se sabe que incluirán tareas de reconocimiento, intercepción, bombardeos sobre convoys y cruceros enemigos, lanzamiento de torpedos, escolta, búsqueda y rescate de pilotos y la favorita de la gran mayoría: los clásicos combates contra los temibles Zeros. Lo bueno del caso es que se confirmó reciencito que se está trabajando en un modo multiplayer con opciones para jugar en cooperativo o deathmatch. ¡Imagínense... ! ¿Quién no soñó alguna vez con un juego en el que uno pudiese ser el piloto mientras el otro se encargaba de llenar de plomo al enemigo? Hasta ahora, eso es algo nunca visto... en el mundo consolero al menos.
Por todo lo que fui comentando en esta nota, muchos creerán que este juego para PS2 va a ser complicado, tirando más a simulador que a shooter. Bueno, para todos aquellos que teman esto, les cuento que DreamWorks está poniendo mucha energía para que Fighter Command sea un juego sumamente accesible, del cual puedan disfrutar los novatos y los ases de la aviación por igual. Hmmm... ¿Lo lograrán?
Debido a que el juego está siendo hecho de cero (no Zero) no tenemos todavía fotos, aunque nos aseguraron que los mapas de los diferentes niveles y los modelos de los aviones ya están en pleno desarrollo. Si DreamWorks Interactive y EA siguen así, con las pilas bien puestas, puede que también veamos algo nuevo de este juego en el E3. ¡Ah! Ya casi me olvidaba... se espera que Fighter Command esté listo a principios del año próximo, así que calma.



El Poder de l

Sí, muchachos, hay que aceptarlo... si ellas no han conq
concreta la tienen en uno de sus hobbies preferidos, los
apenas simios pelados, nos babeamos por cualquier
backgrounds y con una historia que a veces ni siquiera im
que una mujer como protagonista. Mientras más linda e
que más del 75 % de los que consumen videojuegos son

Todo esto es relativamente nuevo, en la industria de los videojuegos, claro. Siempre se vendieron cervezas y cigarrillos con la foto de una hermosa mujer al lado. ¿Pero cuál fue la fémina virtual que comenzó el fenómeno? Con los muchachos de la redacción estuvimos toda una tarde debatiendo sobre el tema que hoy nos compete -sí, así de arduo laburamos- y nunca nos pusimos de acuerdo. Fito insistía con que había sido Chun Li en Street Fighter II. Máximo "Chicho" Frías refunfuñaba sobre Jill Valentine. DaN -Durgan- dijo que la única mujer para la que tenía ojos era su esposa -tengan en cuenta que ella siempre lee la revista-. Ferzzola, Santiago y Martín coincidieron en que era Lara Croft la que había empezado con todo. Por su parte, Vitorero no quiso opinar por miedo a las represalias de su novia.

Sabemos que no hay respuestas correctas, que es un tema subjetivo que se gesta en las calenturientas mentes y en las fantasías de cada uno. Para una respuesta acertada, hacé un examen mental y recordá cuál fue la primer mujer digital que te cortó el aliento. Y si lo que querés es una breve guía de "El Poder de las Mujeres" en los videojuegos, seguí leyendo.

El avatar feminista

Lara Croft. Su sola mención todavía arranca suspiros de los corazones masculinos. A pesar de que hubo muchas antes que ella, ninguna tan sensualmente interactiva, tan sugerente, tan dura, tan... Lara Croft. Ella fue la que logró que el boom estallara como lo hizo y que sus otras compañeras se animaran a salir de las tinieblas para presentarse en sociedad. Fue en 1996 cuando esta señorita enamoró a cualquiera que se animara a mirarla fijo. Ella solita logró sostener a toda una saga que, número a número, se iba repitiendo hasta el hartazgo con mínimas modificaciones en el engine. Solo por ella se vendieron como pan caliente. Los primeros juegos fueron geniales pero luego, por las pocas novedades que incorporaban los juegos subsiguientes, todo recayó en el lomazo de nuestra heroína. Y la verdad que lo hizo muy bien. Una combinación letal, una linda mujer y una distribuidora ambiciosa.

Primal Image es re Emotion Engine

¿Se acuerdan cómo nuestros amigos japoneses nos vendieron lo del Emotion Engine de la PlayStation 2? Con un juego patético que por las tierras niponas se vendió a lo loco. ¿Que por qué? ¡Porque tenía modelos en bikinis de última generación! Primal Image se llamaba la pizza ésa y todo era una excusa para mirar a las chicas y jugar con ellas, desde todas las posiciones posibles -e imposibles-. En el juego nos la dábamos de fotógrafos y solo había que apretar un botón cuan-



as Mujeres

Por Maximiliano Ferzzola

**uistado el mundo, poco les debe faltar. ¿Por qué? La prueba más
videojuegos, y de ahí a la vida misma. El asunto es claro: nosotros,
mujer ligera de ropas que nos pongan rodeada de algunos
nporta. La fórmula es simple... ¿Querés vender? No hay nada mejor
insinuante, más se van a llenar las arcas de sus creadores. Sucede
hombres. Y ellas, saben cómo tentarnos...**

do la cámara enfocara una toma interesante de la niña en cuestión. Pero, nuevamente, las mujeres nos pueden y miles de japoneses se gastaron unos buenos morlacos para jugar con las chichis virtuales. ¡Una vergüenza!

¡Pegame todo lo que quieras!

Les vamos a hacer una confesión... Como sabrán, la parte de juegos de Datafull.com la llevamos nosotros, ¿no? Bueno, tenemos una pequeña dirección para saber cuántas personas visitan cada nota, así sabemos sus preferencias, sus gustos y peculiaridades. ¡Todo para ofrecerles un mejor servicio, claro! Y... ¿A que no saben cuáles fueron algunas de las notas más visitadas en la sección de consolas? ¡Las galerías de fotos de las chicas de Dead or Alive: Hardcore! Todas preciosas, todas hermosas y esculturales. El juego no es para nada malo, pero todos sabemos cuáles son las "razones" por las que deseamos tanto hacernos con el mismo... ¿o no? Ya que les gustan tanto, tengan en este informe un par de imágenes de ellas. Después nos agradecen.

Citas virtuales

No acá, claro... nosotros somos machos argentinos y nos la re bancamos, pero en Japón es todo un drama esto de conseguirse una noviecita para ir al cine y eso. Así que unos avivados, dándose cuenta de este peculiar problema, comenzaron a sacar estos jueguitos de citas en donde tenemos que enamorar a la mujer en cuestión con frases matadoras, regalitos, halagos, actitudes... Cada "chica" presenta su personalidad característica, así que las técnicas para "levantárnosla" varía. Qué loco, ¿no? Ahora, lo más loco, es que estos juegos no dejan de venderse. Uno tras otro, por más malo que sea, los enloquecidos japoneses se hacen con las nuevas entregas. Incluso la revista Playboy se dio cuenta del curro y está próxima a sacar su propia versión de estos juegos de citas con algunas de sus conejitas. Se irán dando cuenta, poco a poco, el poder que las féminas tienen sobre nuestra persona... Tiemblen, mortales, porque ellas están bien conscientes de ello, ¿no chicas?

Así de fácil nos compran

En un derroche de desvergüenza, Eidos pretendía -y seguramente lo lograría- vendernos su última entrega de Fear Effect con el anuncio que vemos en la página... No queda mucho que decir, je. Salvo que en USA fue prohibido por la carga... ahem... erótica del mismo. Pero nosotros no somos tan pacatos como los yanquis y acá se lo mostramos. ¿Qué dice el slogan? "Nadie se sorprenderá de que esta historia sea capaz de arrancarnos trece climax". ¡No vamos a hacer más comentarios al respecto!











Conclusión

El juego de Pamela Anderson está por salir, se está hablando de comenzar a exportar los juegos de citas desde las tierras de oriente, Lara ya tiene su película, la protagonista de Heavy Metal F.A.K.K. 2 tiene cada vez más babosos admiradores y nosotros desfallecemos ante una sonrisa femenina y les damos hasta lo que no tenemos para lograr su simpatía. ¿Queda algo más por decir? Saquen sus propias conclusiones, muchachos, y se percatarán de que "El Poder de las Mujeres" es mucho más terrible de lo que nos habíamos percatado. Pero... ¿Qué importa? ¡Son tan lindas! Gracias por existir, chicas.



Por Máximo Frias

Así es, estimados lectores... este mes llegó a nuestras manos la versión japonesa de Zone of The Enders, también conocido como Z.O.E., para PlayStation 2 y les puedo asegurar que es más de lo que me esperaba.

Para aquellos que no saben de qué les estoy hablando, paso a contarles la historia del mismo. Desde mediados del año pasado que venimos escuchando promesas de este juego mediante entrevistas a su creador, Hideo Kojima (sí, el mismo de MGS), folletos y videos que lo único que mostraban eran animaciones render y dos o tres robots en 3D luchando bajo un violento manejo de cámaras.

Los gráficos eran de última generación pero eran dos los ítems básicos en los que nos quedaban dudas, que eran: cómo iba a ser el juego realmente, ¿un RPG?, ¿un arcade tipo Omega Boost?, ¿una aventura tipo Metal Gear Solid? ni idea... El otro punto era cómo íbamos a controlar el robot que, por si no lo sabían, es el punto flojo del 90% de los juegos de Mechas que existen en el mercado de las consolas hogareñas.

Pero ahora todas las dudas están resueltas, así que si sos un fanático de Macross, Evangelion y todas esas yerbas locas... no te podés perder lo que viene a continuación.

¡Ahora vos también podés ser un joven piloto con problemas psicológicos!

El primer chasco que me llevé con el juego fue al enterarme que la opción de subtítulos en inglés era inexistente, lo que creaba un gran signo de interrogación sobre mi cabeza cada vez que veía una animación o simplemente escuchaba hablar a la computadora de navegación. Así que luego de acordarme de todas las madres de los habitantes de ese lejano pero querido país llamado Japón, arranqué con la intro del juego.

Imaginate un juego en el cual vos, como protagonista de la historia, sos perseguido por soldados armados dentro de una estación espacial fuera de la órbita de Júpiter. En el medio del escape y toda la confusión, te escondés en un hangar y accidentalmente activás un Mecha prototipo. Viendo que ésa es tu única posibilidad de escape, te colocás dentro del robot y lo próximo que sucede es que una nave enemiga se te viene encima, así que sin más remedio tomás los controles del mismo y... ¡alto la historia! Ahora podrían pasar dos cosas: te resulta imposible controlar el robot por la falta de práctica y necesitás leerte un manual entero, lo que provoca tu destrucción inmediata, o bien los controles resultan ser súper intuitivos y acribillás al enemigo en tres movimientos. Bueno, resulta que Z.O.E. se trata exactamente de eso y por suerte tiene el mejor sistema de control jamás visto en un juego de este estilo y es lo que lo hace tan particular en comparación a todo el resto del género.

El juego en sí se va desarrollando en distintas áreas de la estación espacial, con la posibilidad de pasar a





otra área sólo cuando todos los enemigos están destruidos. Dentro de cada área se pueden encontrar "Drivers", que al colocarlos en la computadora de tu Mecha se convierten en nuevas armas que amplían tu arsenal. Una vez limpia el área, uno puede transformarse en una especie de nave en la que se recorre el mapa de la estación espacial, buscando otra área en la cual se pueda aterrizar para limpiar los robots y así sucesivamente.

Esto les puede sonar un poco monótono pero tienen que entender que la historia del juego (en esta versión) se encuentra en japonés y nos es imposible seguir el hilo de la misma.





Además, no todas las misiones dentro de las áreas son solamente matar robots. En algunos sectores habrá que tener cuidado de no destruir ningún edificio que esté marcado como "Survivor", ya que dejaremos a gente inocente debajo de los escombros y nos repercutirá gravemente en nuestro rating final.

Excelentes diseños, controles impecables y una historia que promete bastante, son las tres características que hacen a Z.O.E., a mi criterio y hasta el momento, el mejor juego para PlayStation 2.

Para aquellos que todavía estén dudando acerca de la compra del mismo, les comento que la versión americana traerá también una demo del tan esperado Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, completamente jugable, la cual el compañero Santiago Videla se encargará de mostrarles en las próximas dos páginas.

Acá termina el Hands-On, pero la historia continúa. No se pierdan el mes que viene el review completo del mejor arcade de robots en la historia de las consolas.

Desarrollado / Distribuido por: Konami
Género: Arcade de Robots en 3D
Fecha de salida en versión americana: 27 de Marzo de 2001
Información en Internet: www.konami.co.jp

PS2 PlayStation.2

Para los más fanáticos



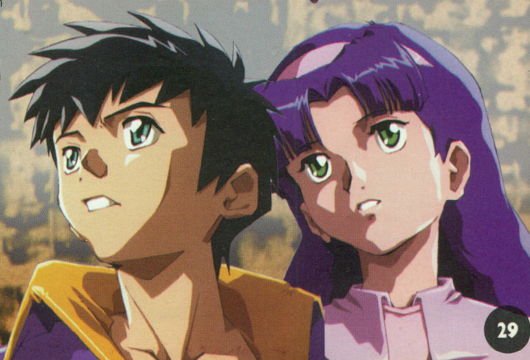
Para todos aquellos que no se conforman tan sólo con un buen juego de Mechas y quieren más, directo desde el país del Sol Naciente llega una edición limitada llamada "Premium Package", que tiene todo lo que un buen fanático sabe apreciar.

El paquete incluye, además del juego, un anime de 55 minutos llamado "Z.O.E. 2167: IDOLO", creado por Sunrise (la legendaria compañía que hiciera Gundam en su momento). En él se cuenta la historia de Radam, un piloto de pruebas que es designado para pilotear un robot prototipo fabricado con un material llamado Metatron. La conexión con el juego se hace con Viola, una cadete que está al mando de Radam y que siente afecto por él. Esta historia sirve a modo de prólogo para el desarrollo del juego.

Para los que se babean con los mechas, este paquete también incluye un libro de arte con todos los diseños de los robots y personajes, tanto del juego como del anime, en un tamaño bastante considerable. Como broche de oro y para que no tengas que poner el juego cada vez que quieras escuchar la música, también hay una banda de sonido especial que tiene cuatro temas, incluyendo el del Opening del juego.

Todo con una excelente presentación y dentro de una práctica caja dorada... para no perdérsela.

¡Ah! Me olvidaba, en esta edición de lujo no viene absolutamente ninguna demo del Metal Gear Solid 2, así que el que quiera tener un primer contacto con Snake va a tener que comprarse la versión común.





TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY™

Por Santiago Videla

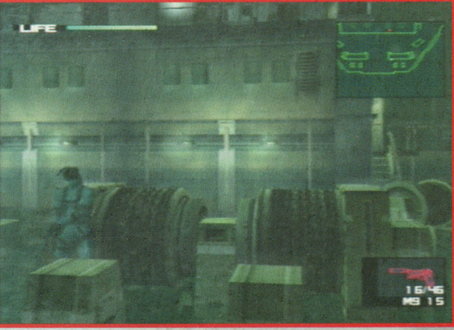
Creo que no hace falta decir que, en estos momentos, este nuevo Metal Gear debe ser uno de los títulos más esperados por todo el mundo. Y no es para menos, ya que además de ser el fin de la exitosa serie, se perfila como la obra maestra del Sr. Hideo Kojima.
Hasta el momento y con la excepción de algunos videos muy prometedores -que no mostraban mucho del juego en sí- y cientos de fotos que parecían demasiado buenas para ser verdad, nada había en concreto sobre lo que Konami podía o no hacer con este juego. Hasta la reciente aparición de un demo jugable incluído en la versión final de Zone of the Enders (mejor conocido como Z.O.E.)
Muchas de nuestras dudas han encontrado respuesta (y más de una sorpresa también) y aquí les vamos a contar en forma exclusiva todo lo que se puede esperar de esta espectacular producción.

Luces, cámaras... ¡Snake!

A pesar de que Z. O. E. terminó siendo uno de los pocos juegos grosos que hasta el momento habitan en el mundo de la PS2, la cantidad de ventas que está logrando en gran parte no se debe a méritos propios porque, como era de esperarse, en todo el mundo se le está dando más importancia al impresionante demo de Metal Gear 2 que lo acompaña.

En este demo tuvimos la oportunidad de ver (y por supuesto jugar) lo que vendría a ser el principio de la aventura, más precisamente desde el momento en que Snake aborda el enorme barco que transporta al prototipo del nuevo Metal Gear, hasta el combate con lo que parece ser el primer enemigo principal.





Si bien todo el nivel que fue incluído en esta demostración puede terminarse en algunos minutos, los muchachos de Konami han dejado algunos sectores abiertos, como para que podamos explorar un poco y babear con todo lo que podremos hacer en la versión final.

La primera sorpresa que nos encontramos al empezar fue el ver que todo lo que nos había hecho saltar de la silla cuando vimos los primeros videos estaba presente y con el mismo nivel de calidad, cosa que en un principio parecía ser algo muy difícil de alcanzar -incluso para una máquina como ésta-, pero así es.

Esta es la primera vez en la que la brecha tecnológica entre la PS2 y su única competencia fuerte -que por ahora es la Dreamcast- se nota, lo que demuestra que cuando hay pilas y ganas de hacer las cosas bien, se puede.

Ya desde un primer momento, el juego no se hace rogar y todo comienza con un despliegue de gráficos y efectos especiales que no se pueden creer.

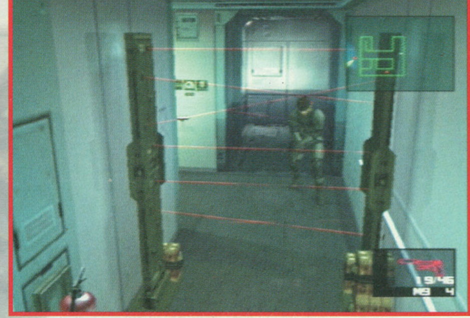
En la cubierta del barco se puede ver cómo llueve a cántaros, pudiendo incluso apreciar la lluvia que golpea y salpica sobre cada sección del mismo, al igual que sobre los personajes. Pero si se trata de detalles para exigentes, al usar la vista en primera persona y mirando hacia arriba en este lugar, se puede ver cómo la lluvia nos da en la cara.

La forma en la que se desarrolla la acción en Metal Gear 2 demostró ser mucho más real y lógica que lo que vimos en su primera parte y hasta donde vimos, nada pasa porque sí. Un claro ejemplo de esto es el comportamiento de los enemigos, que al vernos siempre tratan de dar aviso por radio para que suenen la alarma, en









vez de activarse mágicamente como sucedía antes.

Esto nos da un mayor margen a la hora de tratar de zafar situaciones que podrían terminar mal, ya que con un tirito o en su defecto un par de buenas piñas puestas en la cara, pueden evitar que el malo en cuestión pueda pedir ayuda.

Claro que para nuestra sorpresa, la primera vez que hicimos esto el guardia logró transmitir parte de su mensaje y mientras cargábamos con él para tratar de ponerlo donde los demás no pudieran verlo, se comenzó a escuchar por la radio cómo sus compañeros trataban de ubicarlo. Al no recibir respuesta, al rato una patrulla fue a ver qué pasaba y al vernos llevándonos a su amiguito como si fuera una bolsa de papas, se originó una feroz balacera en la que pudimos ver que a la hora de los tiros, los malos son más astutos de lo que esperábamos, especialmente porque actúan en equipo y no cada uno por su lado.

Por lo general buscan protección en las esquinas y los guardias que llevan escudos a prueba de balas se encargan de cubrir a los que están armados y lo más gracioso de todo es que cuando encuentran a uno de sus amigos desmayado por nuestros dardos tranquilizantes, lo reaniman y todos juntos se nos vienen al humo. Aquí, cuando suena la alarma no vienen enemigos al infinito como pasaba antes, pero con las patrullas de dos o tres hombres que mandan es más que suficiente y precisamente así es como tuvimos que continuar por primera vez.

Uno de los detalles que más nos impresionó en este juego es que los escenarios están repletos de elementos interactivos con los que se puede hacer algo, como ser los armarios, que además de servirnos para guardar los cadáveres de aquellos que vayamos eliminando, también son un excelente escondite en momentos difíciles. Casi todos los objetos que adornan cada escenario pueden ser movidos o destruídos y esto ayuda a crear una de las atmósferas más reales que hayamos visto hasta la fecha. En lugares como en el bar, intentamos disparar hacia las botellas que había en los estantes y, tal y como se aseguraba en el video, vimos como una a una se iban rompiendo y el líquido caía en el piso.





Incluso hasta las revistas que están en muchas repisas salen volando al dispararles o patearlas y en el medio de un enfrentamiento este tipo de detalles hacen parecer que estamos viendo una película.

Este tipo de destrozos también llama la atención de los guardias que pasan por el lugar, que automáticamente empezarán a ver si pueden descubrir al causante, revisando cada rincón que encuentren en las cercanías.

Si por casualidad llegamos a resultar heridos y no nos curamos, Snake irá dejando un rastro de sangre, que hasta el más salame de los guardias podrá seguir hasta encontrarnos tarde o temprano.

En cuanto a la parte técnica, creo que hasta ahora este nuevo Metal Gear es tan asombroso como impecable, porque a pesar de usar modelos con un nivel de detalle impresionante y efectos especiales que ponen los pelos de punta, en ningún momento sufrió las clásicas pérdidas de velocidad que es característica en muchos juegos de Play 2 hechos a las apuradas.

El sonido que acompaña a esto (que es lo más cercano a una película interactiva) es brillante y tiene una calidad que va a dejar mudo a más de uno, lo que nos asegura que el producto final se convertirá en uno de los más grandes clásicos que se hayan hecho para cualquier máquina.

Realmente, en este corto pero más que impresionante demo, Konami nos ha demostrado que con este juego puede llegar a lograr cambiar por completo el panorama de la Play 2, ya que casi con seguridad este juego elevará las ventas de la consola de Sony a cifras récord.

Por nuestra parte, ya hemos perdido la cuenta de la cantidad de veces que lo hemos jugado, explorando hasta el último rincón posible y cada vez que volvemos a verlo nos seguimos sorprendiendo, por lo que les sugerimos que lo vayan teniendo muy en cuenta y empiecen a ahorrar algunos mangos.

Desarrollado / Distribuido por: Konami
Género: Aventura de Acción
Fecha de salida en versión americana: Es una buena pregunta...
Información en Internet: www.konami.co.jp

PS2 PlayStation.2

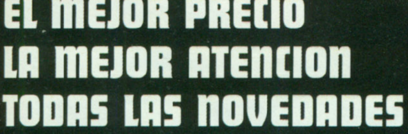


POWER ALL



ENTREGA A DOMICILIO EN TODO EL PAIS POR CONTRAREEMBOLSO











AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PLAZA ONCE) CAPITAL FEDERAL

ABIERTO DE LUNES A SABADOS DE 9 A 20hs.

TELEFONO 4865-8178

COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.

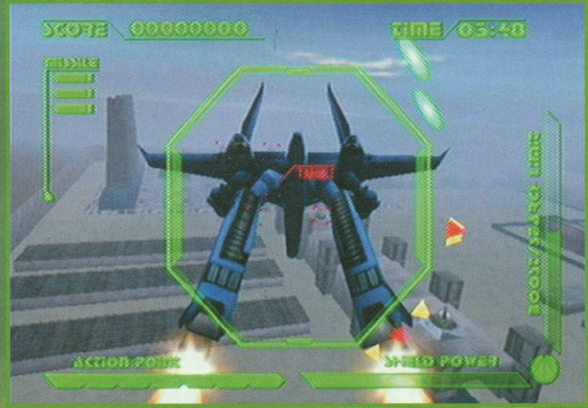
MACROSS M3

Por Santiago Videla

Muchas son las compañías que a través de los años han metido sus manos en la exitosa licencia de Macross, pero hasta ahora muy pocas han logrado hacer algo medianamente respetable con ella.

Tiempo atrás, esta no muy conocida firma ponja llamada Shoeisha tuvo bastante éxito (sobre todo en su país) con su título basado en la famosa serie de Macross Plus, que salió para PlayStation hace algunos meses.

Ahora, esta misma gente decidió probar suerte en el mundo de la Dreamcast con esta nueva adaptación del vasto universo de Macross, logrando nada menos que el mejor título inspirado en esta licencia y, si bien hasta el momento sólo existe en versión japonesa, aquí se lo mostramos a fondo.



Macross M3 está basado en una historia alternativa que tiene como protagonistas principales a dos conocidos personajes de la serie original, como Max y Miriya, que aquí estarán acompañados por su hija.

El juego es algo muy parecido a lo que fue Macross Plus en PlayStation, solo que ahora las misiones son un poco más variadas y además nosotros podemos transformar los aviones cuando se nos de la gana, en cualquiera de sus tres modalidades, con lo que las cosas mejoran mucho.

El tema de las transformaciones no es un detalle puramente estético, como sucede en casi todos los juegos de Macross, sino que cada modalidad tiene



una utilidad real dentro del juego, que en cada misión nos exige aprender a usar el modo más indicado para cada situación, cosa que lo complica bastante.

En su forma normal, los aviones son ideales para evadir todo lo que nos tiran (sobre todo los misiles), mientras que el modo "Gerwalk" (mitad avión, mitad robot) está especialmente preparado para ataques en tierra, ya que sobre la superficie nos permite movernos de costado sin perder de vista a nuestro blanco. Por último tenemos el modo "Battroid" (robot), que nos da una gran



Como pueden ver en las imágenes, los modelos usados en este juego son una reproducción bastante detallada de muchas conocidas unidades usadas en el universo de Macross. Los efectos especiales, como por ejemplo las clásicas lluvias de misiles que van y vienen están muy bien logrados y a pesar de que cuando la pantalla está demasiado cargada a veces tenemos algunas pérdidas de velocidad, se puede jugar de lo más bien.
Sin ser el juego más novedoso de la historia, Macross M3 es una muy buen shooter, que los fanáticos de los arcades de naves en general sabrán apreciar, aunque salta a la vista que está destinado a los seguidores de la serie.
Si pretenden entender algo de la historia, mejor vayan aprendiendo ponja, porque no es muy probable que lo veamos en otra versión.





maniobrabilidad en el aire, lo que lo hace excelente para combates aéreos en los que estamos rodeados de enemigos.
En cada misión, podemos elegir la unidad que vamos a pilotear, así también como al piloto y en algunos momentos del juego esto nos puede llevar por caminos diferentes o sea que hay más de un final.
Cada avión tiene la capacidad de incorporar una cierta cantidad de accesorios con los que podemos mejorar el poder de sus armas, misiles, escudos, etc y



nosotros podemos elegir cuáles incluir siempre y cuando tengamos el espacio necesario para colocarlos.
Como pueden ver en las fotos, lo mejor que tiene Macros M3 son los gráficos, sobre todo los modelos de los aviones, que respetan con mucha fidelidad a los de la serie y tienen un nivel de detalle espectacular.
De los escenarios no puedo decir lo mismo, ya que son un tanto simples en comparación con la calidad de los modelos de las naves.
A pesar de no ser lo más groso que he visto en DC, Macross M3 es un muy buen juego que aunque no es de los más largos, resulta entretenido, muy especialmente si son fanáticos de la serie. Como dije al principio de la nota, por ahora sólo existe la versión japonesa de este juego, de manera que si piensan conseguirlo, olvídense de entender los diálogos entre las misiones y de la opción Internet, que sólo podrán usarla los amigos del sol naciente.
A pesar de eso, las misiones no tienen una estructura demasiado rebuscada y se puede jugar sin problemas si es que se bancan los elevados tiempos de carga entre cada nivel. Todavía no se sabe a ciencia cierta si se hará una versión americana o no, así que si están interesados, por el momento ésto es lo único que hay.

Desarrollado / distribuido por: Shoeisha
Género: Arcade de naves en 3D
Fecha de salida en versión americana: No se sabe
Información en Internet: No hay info disponible



FINAL TEST

REVIEWS INDISPENSABLES

INDICE DE REVIEWS

LO MEJOR DEL MES



Recycle Bin





The Legend of the Ogre Crown

LOS ÍCONOS DE NEXT LEVEL

PLAYSTATION / PS2
- CANT. DE JUGADORES

NINTENDO 64
- EXPANSION
- RUMBLE PACK
- CANT. DE JUGADORES

DREAMCAST
- MOUSE
- MODEM
- MULTI-PLAYER ONLINE

DREAMCAST
- 1 JUGADOR
- 1 A 2 JUGADORES
- 1 A 4 JUGADORES
- JOYSTICK
- TECLADO
- CABLE VGA
- JUMP PACK
- VOLANTE
- MADE IN JAPAN

ALGUNAS BREVES REFERENCIAS PARA QUE COMPRENDAN MEJOR NUESTRO SISTEMA DE PUNTUACIÓN

100-90 CLASICO

Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son altamente recomendados por su gran calidad.
Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

89-80 EXCELENTE

Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

79-70 MUY BUENO

Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos. Siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

69-60 BUENO

Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos un tanto desprolijos.
Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

59-50 ¡HMMM!

Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

49-40 ¡CUIDADO!

Los juegos que tengan estos puntajes se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

39-30 ¡CORRAN!

Si a pesar de nuestras advertencias deciden adquirir uno de estos, no se quejen.

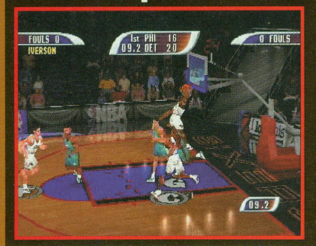
Los desdichados que no superen el 30% son considerados una compra que sin lugar a dudas van a lamentar toda su vida y sólo sirven para tareas hogareñas como nivelar una mesa o algo por el estilo.







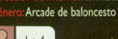
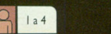
NBA Hoopz



Por Diego E. Vitorero

Midway dejó de producir algunos de sus famosos arcades de deportes, para volcarse de lleno en NBA Hoopz, un arcade de baloncesto. Como muchos juegos de la compañía, en este juego la cosa es muy simple: un tres contra tres en estadios de los que ya todos conocemos, y en donde también podremos habilitar algunas canchas secretas como plataformas petroleras o tejados. Fiel a su filosofía, Midway incluyó saltos impensables, bolas en llamas y una serie de cosas que hacen que se lo identifique como un puro arcade; como en su momento lo fue la serie NBA Jam, NBA Showtime o NFL Blitz. Además, ganando partidos y contestando bien algunas preguntas, conseguiremos ganar puntos extra con los cuales podremos mejorar las aptitudes técnicas y físicas de. También encontraremos muchos mini-juegos con los que podrán divertirse una vez que hayan superado la liga de 82 partidos. Variantes como el "2 ball", el clásico 21, el modo "around the world" y una sesión de lanzamientos de triples. Sin dudas esto es lo más entretenido del juego, ya que los partidos normales en sí, son bastante aburridos y fáciles. Como verán, este Final Test fue hecho para PSX y PS2, y la única variante entre una versión y otra son los gráficos, que no son muy buenos que digamos. Es muy posible que Midway deje de fabricar sus clásicos arcades para volcarse de lleno en otro tipo de productos, y creo que es lo mejor que pueden hacer dado los juegos de baja calidad que vienen haciendo desde hace un tiempo.



Compañía / Distribución: Midway
Dirección de Internet: www.midway.com
Género: Arcade de baloncesto

1 a 4 — **60%**

Lo Mejor: Los mini-juegos

Lo Peor: Gráficos mediocres

Similar a: NBA Showtime

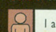
Toy Story Racer



Por Diego E. Vitorero

Hay algunas compañías a las que le gusta explotar sus licencias a más no poder, por algo las compraron, claro. La licencia de turno es la de Toy Story, propiedad de Disney, y que fue usada en este caso para hacer un juego muy diferente a Buzz Lightyear of Star Command. En esta oportunidad, tendremos el honor de conducir unos autitos muy parecidos a los de radio control, los cuales son piloteados por algunos de los diez personajes como por ejemplo Woody, Buzz, Hamm o Mr. Potato por nombrar algunos. En principio, tendremos que correr en un circuito muy parecido a los de la película, en donde nos veremos prácticamente obligados a utilizar todo tipo de power-up para ir más rápido, hacer volar a nuestros contrarios por el aire y todas esas cosas que nos gustaría hacerle a un amiguito. En general es muy entretenido y variado. A medida que vayamos habilitando pantallas, podremos batirnos a duelo en un escenario muy parecido a los de Destruction Derby; un todos contra todos en donde cualquier artimaña es totalmente válida con tal de quedar en pie y ser el triunfador. Los gráficos, es unas de las pocas cosas que puedo criticarle al juego de Traveller's Tales, ya que lucen bastante pixelados y, en algunos casos, se pega algún que otro tironcito.
Toy Story Racer es realmente un juego creado para chicos, los más grandes pueden hacerse unas carreritas con sus hijos, pero está más bien reservado para los pequeños.






Compañía / Distribución: Traveller's Tales / Activision
Dirección de Internet: www.t-tales.com
Género: Carreritas

1 a 2 — **75%**

Lo Mejor: Muy entretenido

Lo Peor: Algo en los gráficos

Similar a: Muppets Race Manía

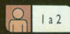
Castrol Honda VTR



Por Diego E. Vitorero

Más que el juego en sí, me gustó mucho la idea de poder andar arriba de una Honda VTR 1000 de competición. Primero porque amo esta marca nipona, y segundo porque amo esta marca nipona. El diseño en general de Castrol Honda VTR, es bastante bueno, pero por desgracia, la parte gráfica tiene algunos defectos en las texturas. Otra cosas que puede criticar es que la conducción de la moto parece no estar pulida en un 100%; esto se nota más en casos en los que vamos a mayores velocidades. Si tenemos a algún amigo, primo, hermano o cualquiera que quiera hacernos la gamba para jugar, desde los menús podemos elegir modos clásicos como una simple carrera o campeonato. Pero lo copado es que además de los modos antes mencionados, podemos optar por hacernos una simple carrerita con un amigo o, mejor aún, un campeonato de punta a punta con quien tengamos al lado. Además, trae una opción que nos permite hacer diferentes pruebas con la moto. Estas pruebas son, generalmente, batir una marca de velocidad, ya sea en un corto tramo del circuito o en un tramo más largo en donde un segundo de más alcanza para que no cumplamos con el objetivo. El juego cuenta con más de doce pista, diseñadas todas a partir de las actuales y en todo momento tendremos una ayuda en pantalla que nos indica para qué lado y que tan peligrosa es la próxima curva. En definitiva, Castrol Honda VTR es un juego de motociclismo con buenos modos de juego, pero al que todavía le faltan pulir algunas cosas.





Compañía / Distribución: Midas Interactive
Dirección de Internet: www.midas-interactive.co.uk
Género: Motociclismo

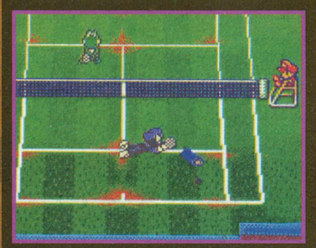
1 a 2 — **75%**

Lo Mejor: Modos de juego

Lo Peor: Algunas fallas en la conducción

Similar a: Superbike, Ducati World

Mario Tennis GBC



Por MaX FerZZoLa

Luego de que Mario se atrevió a jugar al tenis en la 64 de Nintendo, Camelot Corp. se jugó a un todo o nada en la conversión de Game Boy Color. Los muchachos del Rey Arturo ya habían incursionado con Mario por los lares de la pequeña de Nintendo con Mario Golf -muy bueno, por cierto- y esta versión no les quedó para nada mal. De hecho, les quedó excelente, uno de los mejores juegos basados en eventos deportivos. Viendo los gráficos nos damos cuenta que esta conversión utiliza todo el poder de la Game Boy Color y, si bien no cuenta con los eventos flasheros que la N64, poco importa. Los efectitos de sonido son de lo peorcito, pero más no se puede pedir. Aún así brindan todo lo necesario.

Pero lo más importante en estos casos es la jugabilidad y las opciones. Por parte de la jugabilidad, nunca fue más fácil manejar a los pequeños sprites de los personajes y pegarle al aún más pequeño sprite de la pelota. Un lujo que se puede jugar hasta en el colectivo. Las opciones nos muestran los clásicos Exhibition Mode y el Mario Tour. Este último resulta más que interesante ya que nuestro personaje va ganando puntos de experiencia a medida que avanza. Y todo para hacerse el más copado de los jugadores. Otras opciones nos permiten transferir data desde el juego original de Nintendo 64 e, incluso, podemos linkear dos Game Boy Color para jugar contra un amigo. Como siempre Nintendo nos presenta un paquete completísimo que no puede faltar en la biblioteca de ningún fana de Mario, ni de los juegos deportivos.

Compañía / Distribución: Camelot Corp. / Nintendo
Dirección de Internet: www.nintendo.com
Género: Deportes

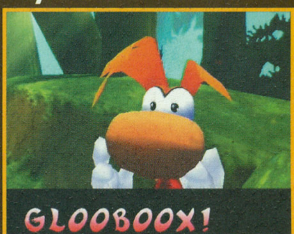
81%

Lo Mejor: Las opciones y la jugabilidad

Lo Peor: Algunos sonidos

Similar a: Mario Tennis de Nintendo 64

Rayman Revolution



Por Diego E. Vitorero

Ubisoft pone en nuestras manos a una de las mascotas más carismáticas de los últimos tiempos en los video juegos. Rayman Revolution es muy similar a sus pares de PC, PSX y DC pero con diferencia que trae un par de niveles adicionales, que para no quemarles el juego no voy a decirles de qué se tratan. Si conocen algunas de las versiones que salieron para otras plataformas, sabrán que el juego tiene mapas muy amplios y de gran colorido. Para la versión que tengo en esta ocasión, se le agregaron más y mejores texturas que a la de las otras plataformas, es obvio dado que la PS2 tiene mejores aptitudes que las consolas de la competencia, pero a grandes rasgos no terminan de encajar bien y creo que no aprovecha todo el potencial de la consola de Sony. Por otro lado, es una excelente alternativa para los felices poseedores de una de las cajas negras de Sony, la cual creo que ya está dando sus frutos. A lo largo de nuestra travesía, Rayman deberá juntar "Lums". Estos Lums, nos servirán para abrir nuevos portales en busca de los robots piratas, los cuales pretenden destruir el mundo de nuestro amigo. Para cumplir su objetivo, Rayman se valerá de amigos que le brindarán ciertas pistas y ayuda. También que atravesar por cada situación que mejor que ni les cuento. Rayman Revolution es un juego de plataformas muy entretenido y laaargooo, pero que, una vez terminado, no tiene re-jugabilidad, es un juego con final y punto. Sanseacabó.



Compañía / Distribución: Ubisoft
Dirección de Internet: www.ubisoft.com
Género: Plataformas en 3D

1 Jugadores

89%

Lo Mejor: Diversión a granel asegurada

Lo Peor: La parte gráfica no fue exprimida al máximo

Similar a: Spyro the Dragon para PSX

Knockout Kings 2001



Por Diego E. Vitorero

EA Sports, en toda su saga 2001 tanto en sus versiones para PC y consola, quiso hacer juegos que emularan al deporte como es en la realidad. Por lo menos para su humilde servidor, y con la opinión de varios profesionales en el tema, llegamos a un acuerdo con respecto a esto. Nuestra conclusión es que al cierre del año fiscal, EA Sports hizo una mezcla de ambos estilos de juego sin que quede completamente identificado ninguno de los dos. O sea, quedó una fusión entre arcade y simulación que no fue bien implementada. En la publicidad que se le dio a Knockout Kings 2001, EA Sports, hizo hincapié en que el nuevo juego de boxeo era el más realista de la saga, y es verdad; es el más realista pero esto no quiere decir que realmente lo sea. En KK 2001 para PS2, la cantidad de polígonos que se utilizaron para conformar a los púgiles, se llevó a nada menos que 10.000. una cantidad disparatada si la comparamos con otros juegos de boxeo, pero que le dan una excelente calidad en cuanto a lo que aspecto gráfico se refiere. Además de poder escoger entre leyendas del boxeo mundial, podemos elegir a boxeadoras femeninas, las cuales se la bancan bastante. Otra de las aspectos que se pueden destacar, es que los movimientos de los luchadores son bien fuidos y aquí sí parecen sacados de la vida real. Poco queda por decir de Knockout Kings 2001, es un muy buen juego de boxeo pero con un estilo de juego diferente con respecto al concepto con el que se creó. Demasiado arcade para mí gusto ¡Ding! ¡Ding!



Compañía / Distribución: EA Sports
Dirección de Internet: www.easports.com
Género: Boxing

1 a 2 Jugador

79%

Lo Mejor: Calidad gráfica

Lo Peor: Tiene un estilo de juego muy arcade

Similar a: Cualquier juego de boxeo

Star Wars E1: Starfighter



Por Santiago Videla

Hoy por hoy y salvo por algunas contadas excepciones, el hecho de llevar el nombre Star Wars: Episode I se está convirtiendo en sinónimo de juego de medio pelo, cosa que a los amigos de Lucas Arts parece no molestarles demasiado, ya que al parecer los esfuerzos por levantar la puntería no son muy notorios que digamos. Esta vez la serie hace su debut en el universo de la PS2 con un título que comparte muchas semejanzas con Rogue Squadron, sólo que como era obvio, con una serie de mejoras en la parte gráfica y en el sonido. Starfighter es un arcade en el que a lo largo de 14 misiones tendremos que ir cumpliendo una serie de objetivos principales, que nos permitirán ir avanzando de una etapa a la otra y si bien aquí tenemos la "novedad" de poder darle a nuestros acompañantes algunas órdenes sencillas, para que nos ayuden el resto es lo mismo de siempre.
Gráficamente, este juego no saca mucho provecho de la máquina y eso se nota especialmente en la baja calidad de algunas texturas. Si bien los escenarios de las misiones que se desarrollan sobre la superficie de algunos planetas tienen una buena calidad, los modelos de las naves no son la gran cosa, pero lo más grave de todo es que en los niveles en los que se arman combates masivos, el juego sufre pérdidas de velocidad bastante frecuentes y molestas. Luego de terminarlo se nos habilitan varias opciones y misiones ocultas entre las que tenemos un modo para dos jugadores, que está medio tirado de los pelos y es bastante mediocre, pero en general les aseguro que este no es uno de esos juegos por los que saldría corriendo a comprarme una PS2.





Compañía / Distribución: LucasArts
Dirección de Internet: www.lucasarts.com
Género: Arcade de naves que tironea

1 a 2 Jugadores

68%

Lo Mejor: Algunos escenarios

Lo Peor: En algunas misiones se arrastra por el piso

Similar a: Rogue Scuadron N64

Bloody Roar 3



Por Santiago Videla

Luego de un éxito considerable en Playstation con sus dos primeras versiones, el tercer episodio de la serie Bloody Roar llega a la nueva consola de Sony y en lo personal, esta edición me dejo bastante decepcionado, ya que esperaba algo bastante diferente a lo que finalmente fue la versión final. Parece mentira que nadie sea capaz de haber aprendido nada de Soul Calibur, ya que a más de un año y medio de su aparición, todavía sigue siendo el rey. Lo más gracioso del caso es que en este juego, la gente de Hudson trabajó en conjunto con lo amigos de Namco, de manera que no entiendo qué esperan para darnos algo realmente bueno. Lo que sucede por aquí es que este juego es casi idéntico a su segunda parte (sin mencionar las evidentes mejoras en los gráficos), salvo por el hecho de que la jugabilidad es bastante pobre en comparación con su versión anterior. En sí, esta versión es más bien parecida a juegos como Killer Instinct, ya que sólo se pelea con combos infinitamente largos, lo que deja poco espacio para la técnica y eso aburre rápido, a menos que les guste este estilo de peleas. Para colmo, cuando un personaje salta o lo levantan de un golpe, parece que la grvedad fura la de la luna, ya que antes de que pueda tocar el piso, el contrario puede conectarle un sinfin de bollos y ganar la pelea sin que el otro pueda defenderse. Además de todos los personajes de Bloody Roar 2, tenemos un par de nuevos participantes que no sobresalen demasiado y con la excepción de sus más que alucinantes gráficos, este es un título más orientado a los fanáticos de la serie que otra cosa, así que ¡ojo!







Compañía / Distribución: Hudson Soft
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Arcade de pelea

1 a 2 Jugadores

69%

Lo Mejor: Los modelos de los personajes

Lo Peor: La jugabilidad es bastante rígida

Similar a: Al resto de la saga

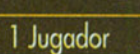
Oni



Por Maximiliano Peñalver

Oni era un juego muy esperado en su versión PC. Ahora en su (apresuradísima) conversión (curro) a PlayStation 2, éste es casi igual a la versión PC, con la diferencia de que controlarlo con el pad es prácticamente imposible y le va a reventar los nervios a más de uno. El juego toma como inspiración el manga y el anime pero, aún así, todo esto queda en el diseño de los personajes y en las secuencia del principio y del final (que además son bastante pobres y tienen poco que ver con el juego en sí), lo que se dice una verdadera lástima. Oni también tiene algunos de los niveles diseñados con la menor de las inspiraciones nunca vistas en un juego con semejante presupuesto. Escenarios que se repiten una y otra vez, las mismas computadoras en todas las habitaciones de todos los niveles y el viejo y ya a esta altura intolerable truco de la secuencia switch que abre puertas hasta el infinito… y más allá también.
Lo único que hacía divertido a Oni en PC (que se llevó un 69% en Xtreme PC) era el excelente sistema de pelea, que combina movimientos dignos de los mejores juegos de lucha, intercalado con el uso de armas y que acá quedó en la nada, gracias a lo poco colaborativo que es el pad en este tipo de juegos. Ahora que comenzaron a aparecer los primeros títulos que realmente valen la pena para la PS2, Oni se convierte definitivamente en la opción ideal para dejar pasar.





Compañía / Distribución: Bungie / G.O.D.
Dirección de Internet: www.oni.godgames.com
Género: Arcade de peleas

1 Jugador

49%

Lo Mejor: El sistema de combate es muy bueno

Lo Peor: Aplicándolo a un pad es imposible

Similar a: Fighting Force

Fear Effect 2: Retro Helix

Por MaX FerZZoLA

Desde los recónditos y ominosos plieges cerebrales de la gente de Eidos, la tan esperada segunda parte -en forma de precuela- de Fear Effect, al fin está entre nuestras manos. Con mucho más de lo que hizo de la primera parte un clásico de aquellos, pero con los mismos errores también. El año pasado, al vernos completamente asombrados por la originalidad de este juego, que llegó ante nosotros con un perfil muy bajo, perdonamos ciertos errores. Bien valía pasarlos por alto, para poder disfrutar enteramente de la experiencia Fear Effect. Pero lo lógico es esperar que en la segunda parte sean arreglados. Pero no lo fueron. Y es por eso que Fear Effect 2: Retro Helix, a pesar de ser mejor juego que el primero, tenga menos puntaje. Porque a nivel técnico es igual, pero tiene muchísimas más situaciones copadas que su versión anterior, más scripts, más puzzles, más personajes, más situaciones "comprometidas" y, por mucho, es un juego más adulto que el anterior. Y así, este Survival Horror con mucho de aventura, mucho de película de John Woo y algo de anime se hace otro lugarcito privilegiado en nuestro corazón depravado.





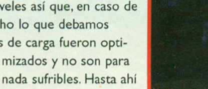


¿XXX?

No, no es para tanto... Igualmente y, sin lugar a dudas, no es un título para menores. Las muchachas se pasean en paños menores cada vez que pueden, como en las novelas de la tarde, hay escenas con muchas insinuaciones entre las chicas -pero sin mostrar nada-, mucha sangre gratuita, temas adultos, demasiadas malas pala-bras (en inglés) y revelaciones para las cuales los pequeños no están preparados. Bah, nada que en la television no podamos ver en el horario de la tarde. Como ya sabemos, pero igual viene al caso recordar, la segunda parte de Fear Effect es una precuela -o sea, que temporalmente sucedió antes que la primera parte- por lo que Jakob "Deke" Decourt sigue vivito y coleando y Royce Glas tiene ambos brazos. La historia se remonta al Hong Kong del 2048 y contárselas sería una picardía, dado que es uno de los puntos más sobresalientes del juego. Contado a la perfección por largas y bien hechas escenas FMV. Digamos que, como en el anterior, una misión que comienza demasiado simple, poco a poco se va complicando hasta que todo se convierte en una gran bataola. Y todo por una enfermedad genética de laboratorio...

Lo nuevo y mejor

La inclusión de un nuevo personaje agiliza el juego terriblemente ya que los intercambios entre personajes son más fluidos y variados. Rain, la nueva, es la "pareja" de Hana y el cerebrito de la historia. Sobre ella los demás recargarán la tarea de solucionar los mayores problemas de lógica. Por otro lado, el nivel de dificultad fue rebajado un poco -solo un poco- ya que el juego anterior a veces se nos ponía imposible. Todo en Fear Effect 2: Retro Helix es menos lineal que en el anterior, ya que si bien todas las situaciones convergen en un final, hay más libertad de opciones. Son más los Save Points que podemos encontrar diseminados por los niveles así que, en caso de perder, no será mucho lo que debamos repetir. Los tiempos de carga fueron optimizados y no son para nada sufribles. Hasta ahí vamos bien...





Lo viejo y lo malo

Es una lástima que Kronos no haya escuchado las críticas de los fans del juego anterior. Ya que el feedback fue impresionante. Por un lado los "algo molestos loops inconclusos" de los backgrouns siguen sembrando confusión y que no me digan que no los podían arreglar. Como en el primer juego, acceder al inventario es medio molesto si tenemos que cambiar de armas rápido o solucionar un script en segundos. Pasa que se acciona en tiempo real -mientras todos nos quieren matar- y tendremos que encontrar el ítem que buscamos entre todo un montón de ellos.

Por el resto, todo bien. Es mucho más de lo mismo pero, tratándose de un Fear Effect, eso no es para nada malo ¿no? Pero les advertimos, si sos menor de edad y no querés que tu vieja te prohiba de jugar a los videojuegos por toda una eternidad, más te vale que ni pienses en lo que estás pensando



Compañía / Distribución: Kronos / Eidos Interactive
Dirección de Internet: www.eidosinteractive.com
Género: Aventura Survival
1
90%
Lo Mejor: Más ágil, más adulto, más neurótico
Lo Peor: El inventario y los malditos loops del background
Similar a: Fear Effect, casi lo mismo...

Paper Mario

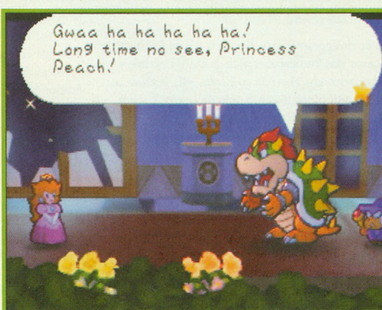
Por Rodolfo "Wario" Laborde

Intelligent Systems, una de las divisiones más grosas y de mayor prestigio dentro de Nintendo, fue la encargada de dar vida a esta nueva aventura del simpatiquísimo fontanero que, dicho sea de paso, tiene muchas similitudes con Super Mario RPG: The Legend of the Seven Stars, uno de los mejores de su género en la añeja Super Nintendo.

Imagínense esta situación: estábamos al borde del cierre de la revista, la tensión podía respirarse en la editorial y yo era el encargado de revisar el recién llegado Paper Mario, además de escribir la nota que ahora tienen frente a ustedes. Agréguese a todo esto los comentarios del jefe, que me aseguró que tendría que dedicarle bastante tiempo para llegar al final porque era un juego más complejo de lo que se podía ver a simple vista. Así es como me senté frente al televisor de mi casa, un domingo, para empezar a dedicarle mucho de mi tiempo a lo que (imaginaba) iba a ser un verdadero embole. ¡Otra vez estaba juzgando por anticipado! Ya van...

Primero vino lo peor: una presentación que, lejos de ser mala, me hizo cabecear. A eso le siguió unos diez minutos que bien podría haberme evitado si no me hubiese puesto a charlar con cada uno de los personajes que me cruzaba. Pero seguido a eso, el juego se puso tan interesante que todas las noches de la semana siguiente las dediqué pura y exclusivamente a la última aventura de Mario. Y sí que valieron la pena...

En Paper Mario somos invitados a una fiesta por la propia princesa Peach. Ante la promesa de muchos dulces y pastelillos, Mario y su inseparable hermano, Luigi, acuden al hermoso castillo de su amiga. Y es ahí cuando -justo en el momento en que la princesa nos invita a ir a su balcón- aparece el pesado de Bowser, que venía de afanar del reino celestial el Star Rod, un objeto de incomparable poder con el cual podía hacer realidad cualquiera de sus deseos. Para mejor, encarcela a las Star Spirits, las guardianes del Star Rod, le da una tunda a Mario a modo de venganza por todas las humillaciones sufridas en los juegos anteriores y se lleva consigo a la dulce princesa.



A lo largo de la historia, Paper Mario demuestra una y mil veces que detrás de esos simpáticos gráficos que simulan papelitos de colores hay un sistema de combates por turnos de una profundidad y complejidad admirables, una variedad de ítems inmensa, power-ups a rolete y varios aliados que se nos irán uniendo a lo largo de la historia. Como podrán imaginarse, cada aliado cuenta con sus propios poderes que, combinados con los nuestros y pudiendo elegir quién de nuestra party ataca primero, da como resultado toda una gama de posibilidades y de estrategias fascinante.

Además, Paper Mario es un juego extensísimo (para que tengan una idea, después de jugar cerca de tres horas terminé el prólogo, luego de cinco culminé el primer capítulo y los que le siguen rondan en lo mismo). En lo que a power-ups respecta, Mario va ir acaparando lo que aquí llaman "Badges", ítems que nos permiten atacar más de una vez, hacer más daño, incrementar nuestro HP (vida), FP (puntos para ser utilizados en ataques especiales) y BP (puntos que nos permiten llevar más badges a la vez), dormir o asustar a nuestros enemigos y una interminable lista de etcéteras. La variedad y cantidad de bichitos a enfrentar también nos obliga a tener muy en cuenta qué estrategia pondremos en práctica para vencer a cada uno de ellos. Por ejemplo, saldremos lastimados si decidimos saltar sobre un adversario que tenga un pinche en la cabeza, mientras que el salto es quizás el mejor modo de pelear contra criaturas con alas.

Mientras le daba duro y parejo al Paper Mario, noté con agrado que en cuanto recibía algún power-up nuevo para el italiano regordete o su troupé de amigos, el juego enseguida pasaba a darme un breve y claro ejemplo de cómo usarlo al momento de entrar en combate, algo que por cierto está muy, pero muy piola. Si alguna vez tuvieron la oportunidad de jugar al genial Vagrant Story, exclusividad de PlayStation, notarán ciertas similitudes en los combates entre éste y Paper Mario. Si bien el juego de Nintendo tiene combates por turnos y el otro es en tiempo real, coinciden en el sistema de combos. Es decir, apretando un botón en el momento justo, Mario y compañía se cubrirá de los ataques o repartirá más de un bife por turno, algo que sin dudas es muy conveniente, sobre todo para los bosses de más aguante.

Así que ya saben, Mario-adictos. Paper Mario puede parecer medio soso en el comienzo, especialmente por sus gráficos, que parecen salidos de un cuentito de hadas, pero no se dejen llevar por primeras impresiones. Paper Mario es otra joyita que no puede -ni debe- faltar en nuestra colección de juegos de Nintendo 64.

Compañía / Distribución: Nintendo
Dirección de Internet: www.nintendo.com
Género: Rpg
1 Jugador

88%

Lo Mejor: El complejo y a la vez adictivo sistema de combate.

Lo Peor: La presentación es para echarse una siestita.

Similar a: Cualquier RPG bueno

Conker's Bad Fur Day

Por Maximiliano Peñalver

Cuando nos ponemos a charlar en la editorial, uno de los temas más frecuentes es el de la energía nuclear y su interacción con el medio ambiente... eh... bueno... ok, confieso: ¡nos la pasamos hablando de juegos! Y sobre todo de los buenos juegos, los más nostálgicos quizás hablan de las gloriosas épocas pasadas, pero siempre hablamos de juegos. Los que vivimos un poco más el presente dialogamos sobre los últimos lanzamientos o a lo que estuvimos jugando hasta las 6 de la mañana. Pero si hay algo en que casi nunca coincidimos es que todos, y digo ABSOLUTAMENTE TODOS nos copamos con un mismo juego a la vez y de esta manera. Todos amontonados en una habitación mirando cada nuevo nivel, reviviendo las mejores escenas una y otra vez o emocionándonos hasta las lágrimas al llegar al final. ¡Si hasta creo que la rata de Ferzzola (ver NL26, pág. 63) estuvo alguna vez por el Game Room chusmeando un poco. Y no es para menos, RARE, la gloriosa empresa que en sus principios supo llamarse Ultimate y fuera creadora de títulos legendarios como Sabre Wulf o el mítico Knight Lore, decidió tomar el género en el que mejor se desempeña últimamente, los arcades de plataformas (Donkey Kong Country o Banjo-Kazooie y su continuación, Banjo-Tooie, son excelentes ejemplos), juntar todas las cosas comunes en ellos, tirarlas a la basura y cambiar este género tan trillado de una buena vez y para siempre.

¡Otra vez secuestraron a la princesa del #$*%!

Olvídense de objetivos como conseguir la llave azul que nos da el anciano del nivel de hielo cuando le llevamos 200 monedas cuadradas y luego, tras ganarle la carrera a su pingüino, se nos habilita el mundo de arena en el que deberemos juntar 500 huevos de codorniz, que nos da la habilidad de saltar 10 centímetros más alto. En realidad olvídense de todo lo que vieron hasta el momento porque este Bad Fur Day es algo no solo atípico en Nintendo 64 (todavía no podemos creer cómo los que alguna vez censuraron la sangre en el Mortal Kombat y las chicas de Duke Nukem autorizaron semejante villereada) sino que no hay nada que se le parezca en ninguna otra plataforma, PC incluída. Conker's Bad Fur Day es el primer juego de N64 que está calificado como no apto para menores de 17 años y la verdad es que la calificación nos parece más que justa, incluso muchos de nosotros dudaríamos en mostrarles ciertas secuencias del juego a nuestros hermanitos más pequeños. No solo encontramos durante el desarrollo fuertes referencias sexuales, escatológicas y puteadas a diestra y siniestra, sino que el nivel de violencia (con decenas de litros de sangre) en una escala del 1 al 10 llega fácilmente a 150. Lo que sin dudas potencia este efecto es que todo se ve tan adorable y amistoso que sencillamente quedamos shockeados al ver cómo estos personajes en apariencia tan "cute" nos muestran lo más bajo de sus instintos.



Una resaca de aquellas

La secuencia de introducción comienza con Conker sentado en un trono, obviamente devenido en Rey y su relato de cómo llegó a serlo. Según él, tan solo ayer se encontraba en un bar de juerga y tras unas copas de más (demasiadas) termina en una plantación de zanahorias, con una resaca de aquellas y sin la menor idea de cómo llegó hasta ahí. Por suerte, a pocos pasos de allí se encuentra Birdy, un espantapájaros alcohólico que por lo que se ve, pasó una noche aún peor que la nuestra, pero por lo menos nos explica (entre vómito y vómito) los primeros pasos a seguir en esta extraña aventura que estamos por comenzar.





Los Bosses



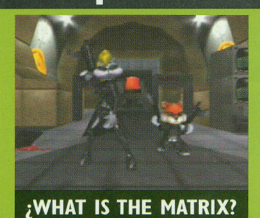

EXORCISTBOT

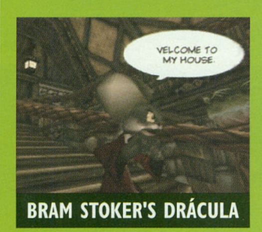

CAVERNICULO


TERMINATOR BERRETA

PEDAZO DE MIE%$#

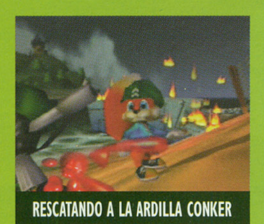
Las películas


¿WHAT IS THE MATRIX?



BRAM STOKER'S DRÁCULA

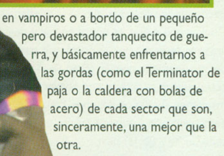

DOGZILLA

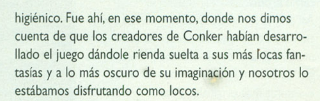

RESCATANDO A LA ARDILLA CONKER

Como dijimos antes, RARE se decidió a dejar de lado todos los estereotipos de este género y en el camino también se olvidó de incluir un argumento más o menos coherente como para saber por qué tenemos que hacer las cosas que tenemos que hacer. Así y todo, tras jugar un par de horas caemos en cuenta de que el objetivo aquí es dejarse llevar por las circunstancias y divertirse con las sorpresas que Conker nos tiene guardado en cada uno de sus niveles.

Altas expectativas

Conker contaba con un nivel de expectativas tan altas que dudábamos seriamente que fuera todo tal cual como lo prometían. Con un comienzo más bien tranquilo, fuimos viendo como progresivamente todo marchaba bien al ver que la forma de agarrar una llave era propinándole un fuerte sartenazo en la cabeza. O directamente terminar doblados de la risa en el piso tras ver a la primera gorda del juego (Gorda: enemigos importantes o de final de nivel en la jerga de la editorial, según el diccionario ilustrado del Oso Videla) que es nada más ni nada menos que un inmenso pedazo de mie$% que canta como Pavarotti (con la letra en pantalla para hacer karaoke y todo) a la que, entre otras cosas, le tenemos que hacer tragar rollos de papel





higiénico. Fue ahí, en ese momento, donde nos dimos cuenta de que los creadores de Conker habían desarrollado el juego dándole rienda suelta a sus más locas fantasías y a lo más oscuro de su imaginación y nosotros lo estábamos disfrutando como locos.

Todo está básicamente segmentado en episodios que iremos habilitando mientras vamos avanzando en la aventura. Una vez más les recuerdo que se olviden de eso del nivel de nieve, el nivel de arena, el nivel del bosque, el nivel de cavernas. Aquí básicamente la inspiración parte de películas por todos conocidas a las que se las parodia de forma magistral. Hay que tener mucho talento para meterse con films de culto como The Matrix, el Drácula de Coppola o Los Intocables de Di Palma y no caer en la parodia barata. Todos los segmentos están muy bien diagramados y se terminan transformando en la excusa perfecta para ambientar cada uno de los niveles del juego. En ellos (gracias a Dios) prácticamente no hay que recolectar nada, sino más bien resolver pequeños puzzles y escenas de acción, ya sea operando un par de ametralladoras, manejando un velocirraptor (mientras nos lastramos a unos pobres cavernícolas), volando tras ser convertidos en vampiros o a bordo de un pequeño pero devastador tanquecito de guerra, y básicamente enfrentarnos a las gordas (como el Terminator de paja o la caldera con bolas de acero) de cada sector que son, sinceramente, una mejor que la otra.

La variedad también está dada en lo que se da en llamar Context Zones, básicamente inmensas letras B sobre el piso que al pararnos sobre ellas y presionar, justamente el botón B, acciona secuencias o nos permite realizar cosas increíbles. Desde transformarnos en Yunque, hasta tomar litros y litros de cerveza que nos sirven para cargar la vejiga a full y descargarla contra nuestros enemigos en una forma bastante desagradable (¡sobre todo para ellos!).

Un lindo detalle es que todos los sectores que ya jugamos podemos repetirlos al toque en la opción Chapters (parece que los de RARE sabían que este es un juego que uno va a mostrar a todos sus amigos) por lo que los mejores momentos los tenemos a un par de selecciones de pad.

La motivación principal de Conker es la guita. Sí, señores... el vil metal es lo único que lo motiva a enfrentarse a las más increíbles atrocidades, como la guerra del nivel en que se parodia a Rescatando al Soldado Ryan, en el que nos enfrentaremos a unos terribles y sanguinarios osos Tediz o la masacre que hacemos en el cementerio de gatos al mejor estilo Resident Evil.





Sin dudas otro gesto más de los programadores de que se tomaron muy a pecho eso de hacer lo que se les diera la gana. Y otra vez más, los jugadores, agradecidos. Pocos son los defectos que se le pueden achacar a este Conker, uno quizás es que al entrar y salir de ciertas áreas se resetean ciertas cosas que, para nuestro entender tendrían que quedar como las dejamos, y otras acciones que se activan con conversaciones y que no se mantienen si salimos del nivel. Pero esto sería hilar demasiado fino y quitarle mérito a un juego que lo hace todo un 99% (je, je) bien.

Single Player

El juego en este modo le puede durar a un jugador experto y muy pero muy hábil, alrededor de 20 horas. Esto puede parecer poco y aunque en casos como éste, en que un juego me gusta de esta manera, no estoy de acuerdo con eso de "lo bueno si breve dos veces bueno". ¡Quiero más! Igualmente estoy de acuerdo en que son 20 horas, pero quizás las mejores 20 horas durante las que tuve un pad en la mano. Además, dudo que alguien lo juegue de punta a punta una sola vez.

No sólo de single player vive Conker

Variados y sobre todo divertidísimos son los modos con los que disponemos a la hora de terminar la aventura para un solo jugador y que nos ayudarán a superar la depresión. Ya que Conker es también uno de los juegos de N64 con mejores opciones a la hora del Multiplayer. El juego incluye Bots (o en cristiano "contrincantes que controla la computadora") con un variado nivel de inteligencia para disfrutarlos solos (si no tenemos con quién jugar) y a pantalla completa (aunque los usuarios de Nintendo ya estemos acostumbrados a dejar la vista con el bendito método de la pantalla dividida). No me queda demasiado espacio para extenderme en este punto pero basta con aclarar que contamos con el clásico Deathmatch (todos contra todos, al estilo GoldenEye), carreras en tablas de surf sobre lava, guerras de tanques, robos a bancos o capturar la bandera enemiga en plena guerra, entre un largo etc. Cada uno de estos modos es completamente configurable y podemos regular desde el tiempo que queremos que dure cada enfrentamiento, radar o cantidad de vidas por jugador. Incluso algunos de ellos nos deja jugar en equipos y en el caso de la guerra de tanques podemos seleccionar una opción que permite que uno maneje el vehículo y otro la torreta.

¡Viva RARE Ca@$%#!

Y es que como dije en un principio a esta altura no es fácil sorprendernos, y este bendito cartucho lo hizo a cada minuto. Para mi entender, contarles demasiado sería como arruinarles parte de la diversión, ya que muchas de las partes más graciosas o los mejores momentos de la acción se disfrutan a pleno frente al televisor, viviéndolos en carne propia.
Así que ya lo saben. Si tienen la edad suficiente y no se quieren perder lo que seguramente sea uno de los últimos y mejores juegos de Nintendo 64 y quizás una de las aventuras más originales y bastardas de todos los tiempos, consíganse una N64 o desempolven la que tienen tirada en el placard y consíganse un Conker's Bad Fur Day YA MISMO. Y alimenten a sus almas de Gamers con una experiencia que no olvidarán jamás.

Humor para adultos

¡Ojo! Detrás de toda esta aparente felicidad hay un juego con un humor definitivamente no apto bajo ningún concepto para menores de edad. No queremos parecer censores ni nada por el estilo, pero imagínense las cosas más desagradables, las palabras más fuertes y situaciones realmente extremas y se van a quedar realmente cortos. O sea, acá a todos nos encantó este juego, pero no significa que a alguna persona con gustos determinados no le parezca algo fuerte en contenidos o demasiado agresivo para sus gustos. Creemos que no es un juego para chicos, definitivamente. Pero los más crecciditos y con la mente abierta lo van a poder disfrutar perfectamente. Después de todo es solo un juego y hay muchas películas o programas de televisión como los de Lía Salgado que dicen cosas 10.000 veces peores y que pueden traumarnos mucho más que el hecho de que una ardillita orine sobre sus contrincantes para sacárselos de encima. Además de que como dijimos, este juego es de lo mejor que vimos en muchísimo tiempo, con puteadas o sin puteadas.



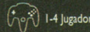






Compañía / Distribución: RARE / Nintendo
Dirección de Internet: www.rareware.com
Género: Arcade de plataformas re zarpado




1-4 Jugadores

99%

Lo Mejor: El mejor juego de este estilo de la historia. Punto.

Lo Peor: Ser menor de 17 y que no te dejen jugarlo.

Similar a: Desgraciadamente, a nada... sniff

Shadow of Destiny

Por Maximiliano Peñalver

Juego raro este Shadow of Destiny (SoD) de Konami. No sólo la premisa es atípica (sobre todo para un juego de consolas) ya que es lo más parecido a una aventura gráfica de PC (por compararlo con algo), sino que su base argumental (el poder viajar en el tiempo) es un tema poco explotado en el mundo de los juegos en general, por lo menos de esta manera.

Para todos aquellos fanáticos de la acción y la adrenalina. Para aquellos que aman ser perseguidos por zombis, dinosaurios o enanos deformes armados con escalpelos, todos aquellos justamente serán los primeros en notar que este juego es exactamente la antítesis de lo que les gusta y seguramente serán los más sorprendidos al saber que éste es un producto de los mismos creadores de Silent Hill. Terrorífico, sanguinario y endemoniadamente retorcido como era este juego, Shadow of Destiny en cambio es una experiencia que prácticamente se basa en una utilización mínima de objetos, diferentes visitas a un mismo pueblo Europeo en diferentes líneas temporales y largas conversaciones entre los personajes.

Así es, amigos, un juego donde el protagonista no empuña un arma, ni soluciona las cosas a las trompadas y utiliza prácticamente el diálogo para realizar sus objetivos, ¿se puede considerar un juego? En este caso, la respuesta es definitivamente sí. Gracias a un excelente guión que saca casi todas las papas del fuego, y pese a lo soporífero de los primeros momentos o de los gráficos que se encuentran muy lejos de lo que se puede llegar a pedir de una PlayStation 2, sólo con darle la oportunidad que pide a gritos, Shadow of Destiny nos atrapará por completo.

Volver al Futuro + Hechizo de Tiempo = Shadow of Destiny

La fórmula es más o menos así, tomando elementos claves de estas dos sagas / película y agregándole una vuelta de tuerca sobrenatural y una pizca de thriller (SoD) apunta todo su arsenal a atraparnos mediante la fuerza de su historia y los "¿qué va a pasar ahora?" que están bien realizados y que definitivamente terminan por enredarnos en la trama.

En realidad, no queremos explicar mucho la misma porque, como dijimos, es el punto fuerte del juego, pero





alcanza con explicar que todo comienza cuando nuestro protagonista, Eike Kusch es apuñalado en la calle tras salir de tomar un café en un bar de un "aparentemente" apacible pueblito europeo. ¿La propina no fue suficiente?

No. Desgraciadamente en esta historia nada es tan sencillo como parece y luego de la introducción de un bizarro y ambiguo personaje llamado Homunculus, que nos dará la "supuestamente" desinteresada opción de corregir nuestro destino viajando en el tiempo, emprenderemos una búsqueda por tratar de resolver los enigmas que nos consumen: ¿quién quiere asesinarnos?, y sobre todo, ¿por qué?

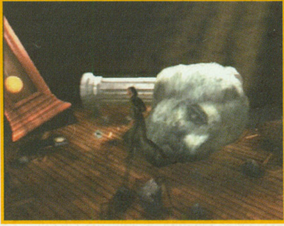
Es algo corto, pero...

SoD tiene cinco finales distintos (más uno oculto), por lo que hay juego para un buen rato. Además de un mini game bastante entretenido. Y aunque suene a curro conocido de sagas fantásticas como Resident Evil, nada más lejos de la realidad. De hecho, la primera vez que lo terminamos lo primero que se nos ocurrió fue ver qué es lo que pasa cuando metés un DVD en un microondas. Y es que SoD tomó de Hechizo de Tiempo la idea de revivir cada día nuevamente, pero con los conocimientos previos para resolver las cosas de una forma diferente. Esto no significa que los acontecimientos finalmente resulten mejores o peores, pero cada vez que lo juguemos, comprenderemos un poco más la historia general hasta el punto en que vamos a querer ver todas las alternativas posibles, y la verdad es que quedaremos satisfechos aunque ésta tenga algunos baches y unas pequeñas fallas de lógica, como siempre que se juega con esto del viaje en el tiempo y sus posibles consecuencias. O sea que no se puede considerar como terminado el juego hasta que no resolvamos por lo menos 4 de los 6 finales disponibles. Por suerte, una vez que lo terminemos por primera vez, podemos arrancar de nuevo desde cualquiera de los 10 capítulos de los que se compone (incluyendo el prólogo y el epílogo) y seguir desde ese punto hasta el final para ver qué pasa en el desenlace.

En resumen

Es difícil que hoy por hoy un juego con estas características logre sorprendernos, pero ir testeando las







posibilidades de Eike al ir viajando por las distintas épocas, alterando detalles y probando las consecuencias, terminó siendo una experiencia mucho más reconfortante de la que esperábamos. Eso sí, hay que tener dos cosas en cuenta: Primeramente, SoD no es un juego para todos, sobre todo por lo pasivo de su desarrollo y la poca interacción que tenemos en general y segundo que, por ser un juego para una consola del calibre de la PlayStation 2, en el apartado técnico cumple a duras penas. Es una lástima pensar que con un poco más de pulido en ambas áreas podría haber sido un juego con un puntaje mucho más elevado que el que tiene, pero si dejamos estas cosas de lado, SoD es una opción más que potable, que definitivamente vale la pena probar.

Compañía / Distribución: Konami
Dirección de Internet: www.konami.com
Género: Aventura espaciotemporal

1 Jugador

74%

Lo Mejor: El guión y sus diferentes desenlaces

Lo Peor: Algunos aspectos (gráficos) descuidados.

Similar a: Nada

Onimusha Warlords

Por Maximiliano Peñalver

Capcom tiene en el poder de sus franquicias de Survival Horror, léase Resident Evil y Dino Crisis, dos minas de oro. Obviamente y previendo que tarde o temprano la gente se va a aburrir de los matar zombis o de re-extinguir una y otra vez a los dinosaurios, se pusieron a full las pilas para generar un par de sagas nuevas que aunque se ve que van directo a repetir la formula original - con ambientes opresivos, sangre al por mayor, un argumento sin demasiadas complicaciones y algún que otro puzzle como para que la sangre no solo nos circule por las manos - los gente de Capcom ha logrado sorprendernos una vez más.

Creo que me moje...

Esta vez, el pretexto para la masacre viene de la mano de una de las mejores y más brillantes introducciones hechas en la historia para un juego. Una que sinceramente hizo que se nos mojaran los pantalones a más de uno. En ella presenciamos un épico combate (que en la historia Japonesa se lo conoce como la batalla de Okehazama), en el que un



pequeño ejercito de 2000 hombres al mando de Oda Nobunaga toma por sorpresa a las fuerzas de Yoshimoto Imagawa (que pretende unificar el Japón de 1560 y coronarse como único rey) mucho más numeroso y mejor entrenado, al que sorprenden mientras se toman un descanso y al que finalmente eliminan junto con su líder. Sin embargo, mientras saborea su victoria no todo termina tan bien para Nobunaga ya que sus cuerdas vocales nunca





volverán a ser las mismas. Sin embargo un rato más tarde lo vemos nuevamente a lomo de su majestuoso caballo, aunque por su semblante notamos que algo raro, muy pero muy raro se avecina... Todo esto lo ve nuestro personaje, Sonomasuke Akechi desde una colina cercana, con ello sella su destino de una vez y para siempre.

El juego

Sin contarles mucho de la trama, basta decir que todo gira en base al - ya estamos cansados de esta excusa del - rapto de una princesa y nuestro trabajo por supuesto, será rescatarla. Unos extraños seres comienzan a hacer aparición poco después de la batalla y según parece su idea es expandirse. En la piel de nuestro protagonista nos defenderemos de todos nuestros enemigos por medio de espadas con un sistema de combate simplemente brillante y muy, pero muy superior a los de las sagas anteriormente mencionadas. Una es normal - aunque filosa - y las otras tres (que iremos encontrando durante el juego - mágicas a las que podremos, mediante la recolección de las almas que dejan nuestros enemigos al morir, ir aumentando su potencial de ataque. Pero no solo de almas vive Sonomasuke ya que nuestros enemigos dejan dos tipos más de unidades para que absorbamos mediante un extraño poder, además de las mencionadas almas que son de color rojo, encontraremos bolitas Amarillas (que son de hecho la mejor forma de recuperar energía y otras azules que elevan el nivel del poder mágico con el que realizaremos los ataques especiales de nuestras espadas).

También usaremos ocasionalmente un arco (obviamente si poseemos flechas en el inventario) pero casi siempre estaremos empuñando algunas de nuestras filosas amigas.

Gráficamente y aunque los fondos son pre-rendereados (o sea un paso atrás de lo que fuera Code Verónica para Dreamcast) es increíble el nivel de detalle que estos poseen. Todos y cada uno de los escenarios del juego están realizados con altísima calidad y rápidamente estaremos tan sumergidos en las desventuras de Sonomasuke que ni siquiera notaremos lo que pasa a nuestro alrededor.

La variedad de enemigos es considerable y aunque los más genéricos son poco complicados a la hora





de despacharlos, los de mayor tamaño o incluso los jefes son bastante pulenta y con ciertos yeites que descubrir para librarnos de ellos. Por suerte no estamos solos y de vez en cuando una Kunoichi (o ninja femenina) nos dará una mano, incluso en una secuencia deberemos unir fuerzas para zafar de una situación complicada.



El control sobre nuestro personaje es, por mucho, el más cómodo de todos los juegos de este tipo y aunque teníamos nuestras serias dudas de hasta que punto seria divertido estar a espadasos limpios todo el tiempo, Capcom nos demostró todo lo contrario. No solo es divertido sino que fácil, ya que la inclusión de botones para perfilarse ante los enemigos y poder deslizarnos lateralmente para no darles la espalda, ayuda mucho, sobre todo ante los enemigos más complejos o cuando estamos ante una cantidad numerosa de ellos.



También es uno de los pocos juegos en el que el bloqueo de ataques es realmente efectivo y hasta es posible zafarse de ciertas agarradas si somos lo suficientemente rápidos de reflejos. Por ultimo contamos con un comando que nos permite girar 180 grados instantáneamente aunque nuestro personaje lo hace automáticamente si presionamos ataque y solo tenemos enemigos a nuestras espaldas.

Onimusha es un juego que nos obliga a aprovechar los escenarios en nuestro beneficio, ya que, por ejemplo y ante la imposibilidad de esquivar demasiadas flechas podemos escondernos tras ciertos tablones estratégicamente ubicados y ahorrarnos el merthiolate para otra ocasión. Por otra parte encontramos los puzzles, que en realidad son pocos y muy fáciles de resolver, tanto que tan solo nos distraerán del frenesí durante breves lapsos de tiempo. El juego es realmente corto, por lo que los más habilidosos no esperen mucho más de 6 o 7 horas de juego si se enfrascan demasiado. Es verdad que hay modos ocultos, un mini game y hasta una animación de la continuación del juego habilitadas una vez que lo terminemos por lo menos una vez o en el caso del mini game si nos las ingeniamos para recoger 20 unidades de unas extrañas y escasas piedras que se encuentras esparcidas al azar por las pantallas. Aun así Onimusha es muy corto y sin dudas, el detalle principal por el que de ninguna manera puede llegar a ser un clásico indiscutible. Es verdad que quizás sea el mejor juego del género a la fecha, pero es imperdonable que dure tan poco. Para colmo de males rejugarlo no tiene tanto sentido como en el caso de Shadow of Destiny por lo que quedan advertidos. Esperemos que Devil May Cry (el próximo titulo del papa de los Resident Evil) continué esta tradición de sorprendernos cada vez más con títulos de facturas técnicas de altísimo nivel, pero eso si, que se pongan a ver como hacen para que estas tan esporádicas "felicidades" nos duren aunque más no sea, un fin de semana completo.





Compañía / Distribución: Capcom
Dirección de Internet: www.capcom.com
Género: Survival Horror en el Japón Feudal

1 Jugador

89%

Lo Mejor: Los gráficos y una jugabilidad de la hostia.

Lo Peor: ¿Tan corto? Capcom, ¡pónganse las pilas!

Similar a: Resident Evil, Dino Crisis.

The Bouncer

Por MaX Ferzzola

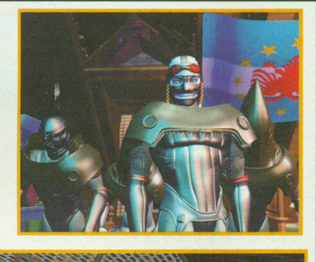
Ayyyyyy... ¡Todo mal, TODO MAL, pero mal, mal! ¿eh? Después de juegos como Chocobo Dungeon pensábamos que Square había aprendido la lección. Pero no... Y con un gran dolor en mi alma debo bajarle el dedo a una de las compañías que más alegrías me dio en el transcurso de mi vida. Sí, porque lo que nos hicieron con The Bouncer es imperdonable y va a ser una espina en la memoria en los años por venir. ¿Por qué?

Una película interactiva

Porque The Bouncer es justo eso... una película interactiva. Con muy poco de interactiva y mucho de película. Vamos, todos sabemos que los de Square son unos capos a la hora de mandarse soberbias escenas por computadora. Pero, al parecer, todavía no saben muy bien cómo hacer un parejo mixture entre las películas y las partes jugables. Pasa que, luego de "jugar" incontables horas a The Bouncer, REALMENTE jugamos apenas unos cuarenta minutos. Todo lo demás fueron animaciones -que duran entre 5 a 10 minutos cada una-, pero la historia es decadente y poco a poco, mientras pasa la novedad y el asombro se hace efímero, nos enfrentamos cara a cara con la dura verdad: un juego de peleas mediocre, con una jugabilidad casi nula y una inteligencia artificial decadente. La mecánica de The Bouncer, para que quede más claro, es la siguiente. Observamos una larga animación, la cual siempre termina con alguien queriéndonos atacar; elegimos uno de los tres personajes a usar; peleamos -con la inútil ayuda de los dos secuaces restantes- y de vuelta más animación. En el transcurso de las peleas nuestros protagonistas ganan puntos de experiencia, que sirven para ganar más poder y nuevas habilidades. Pero hemos descubierto que para conseguir TODO lo que podemos tener, primero tendremos que jugar el juego por lo menos cinco veces. ¡Un cáncer!

El Double Dragon del nuevo milenio

Aunque la historia parece tener algún que otro rebusque -al estilo Square- en esencia no deja de ser tan simple como la trama que unía las peleas de aquel clásico Double Dragon. Chica es secuestrada por malo, chicos buenos al rescate. Punto. Bueno... está bien, The Bouncer es un juego de pelea al estilo Final Fight o Fighting Force y no tiene por qué tener una historia interesante, tiene que ser jugable y adictivo. Lo de adictivo se los debo... no sé dónde está. Sería como ver dos veces la misma película en un mismo día. Una película mala, para colmo. Lo de jugable, bueno eso también se los debo. Los muchachos se mueven como robots, los controles son imprecisos y torpes y las peleas no pueden ser más aburridas. Uno de los principales atractivos que Square nos había prometido era la posibilidad de contar con escenarios totalmente interactivos y destrozables. En los videos que nos mandaron pudimos ver cómo los protagonistas agarraban sillas -por citar un ejemplo- y las usaban como armas. Además, los muchachos destrozaban todo lo que se interpusiera en el camino de sus puños, incluso los objetos de los escenarios. Pero nada se rompe, ni nada se agarra... y le agregamos otra decepción.





Lo "bueno"

Oka, como el 75% del juego son animaciones, lo menos que podemos esperar es que sean buenas. Tranquilos, lo son... pero los diálogos son de terror y la trama, como ya dije, aburre. Los gráficos del juego -salvo por un molesto blureado- están muy buenos y muy dignos de la PS2. Las opciones para Multijugador se agradecen pero no alcanzan, son medio malas. En fin, Square nos volvió a sorprender, pero esta vez la sorpresa no pudo ser más amarga...



Compañía / Distribución: Square Inc.
Dirección de Internet: www.squaresoft.com
Género: Arcade de peleás

1 a 4 Jugadores

59%

Lo Mejor: Las secuencias animadas

Lo Peor: El sistema de peleas. La historia. Lo corto

Similar a: Las películas de acción de Charles Bronson

Torc: Legend of the Ogre Crown

Los culpables son: Head Games
Género: Arcade para lanzar a más no poder

Por Santiago Videla

Dicen que varias cabezas piensan más que una, cosa que hasta cierto punto es verdad, pero cuando ninguna de las cabezas piensan... bueno, aparecen juegos como este y lo más irónico de todo esto es que la compañía responsable de esta caca de mamut casualmente se llama "Head Games".

Ya sé que hace tiempo que me vienen encajando toda la basura que llega, pero realmente hace mucho que no veía algo increíblemente feo, por lo que creo que si este juego se los regalan no es porque no los quieren, sino porque los odian a muerte.

Después de una intro de dos mangos, con animaciones que tienen menos sincronización que los semáforos de la capital, nos vemos parados ante un juego en el que todo lo que tenemos que hacer es guiar una especie de rueda tripulada por un bicho medio amorfo y con dos cabezas, reventando todas las casitas de los enanos que viven en la región.

A lo largo de una serie de escenarios poco (por no decir nada inspirados), la consigna es siempre la misma... o sea encontrarle el lado divertido a esto, antes de que las ganas de revolear el CD por la ventana puedan más.

Obviamente la opción más aceptable es la segunda, ya que en medio de un universo que no calienta ni a palos, diseños de cuarta y gráficos más que mediocres, este intento de juego sufre de incontables problemas que afectan directamente a la jugabilidad y lo convierten en una pesadilla, entre los cuales se destacan las colisiones, que gracias al inmenso tamaño de nuestro vehículo se notan todavía más.

Como si eso fuera poco, los requisitos para poder llegar más allá del tercer nivel son nada menos que haber destruído todas las casitas de los tres



primeros niveles, tarea que además de ser extremadamente difícil es más bien apta para gente con un estómago de titanio.

Un consejo sano: Con la excepción de Irritating Stick, cualquier juego de Play es más digno que esta porquería, a menos que quieran dárselo a alguien que odien, para que los odie todavía más. Si a pesar de todo piensan jugarlo igual, mejor dejen la ventana abierta.

2%

Toe Jam & Earl

Por Maximiliano Ferzzola

Ahhhh... ¡Si la Genesis hablara! Los gratísimos momentos que nos hizo pasar la 16 bits de Sega no pueden describirse con palabras. Solo pueden ser transmitidos reflejados en una triste sonrisa melancólica que sólo entenderán aquellos que saben que esos momentos no pueden volver. Justamente, Toe Jam & Earl fueron en gran parte los culpables de nuestra nostalgia. En 1991 apareció el primer título de la serie, llamado simplemente Toe Jam & Earl. La historia cuenta la odisea de estas dos criaturas alienígenas en su afán de volver a la Tierra. Y es así como Toe -flaco, con mucho ritmo y toda la chapa- junto a Earl -el alien gordito estilo



Big Papa y también muy marchoso- deben recorrer 25 niveles para recuperar las partes perdidas de su nave. En su camino se cruzarán con los más estereotipados humanos que nuestra mente pueda concebir. Un dentista re sacado, mujeres con carritos de supermercado y nerds al estilo X-Files, entre otros. Lo más sorprendente de esta temprana entrega no fue solo la excelente jugabilidad y los coloridos gráficos, sino (y por sobre todo), la increíble banda musical y el sonido que acompañaba al producto. Las voces digitalizadas -muy poco usadas en aquellos tiempos- asombraron al más escéptico de los jugadores y Toe y Earl no tardaron en volverse el dúo favorito de muchos. Todo esto sin agregar la opción para dos jugadores en pantalla que era la mega maza y demasiado divertida. Pero fue recién en 1993, con la salida de Toe Jam & Earl 2: Panic on Funkotron que estos dos alienígenas raperos se convirtieron en un clásico de clásicos. En la segunda parte, nuestros amigos disfrutaban de su tierra natal, Funkotron -un lugar muy funkie- hasta que los malditos humanos caímos a explotar el planeta. Y no solo como atractivo turístico, no. En Funkotron también había una sustancia que los humanos codiciaban, una sustancia llamada Funk, que era la





que hacía tan copados y raperos a los extraterrestres. Y de vuelta Toe y Earl se ven embarcados en una aventura para sacar a los humanos de su planeta. El objetivo del juego era recorrer nivel tras nivel, encerrando a los terrestres molestos en latas de vidrio, para después devolverlos a la Tierra. Los enemigos eran entonces mucho más divertidos que en la entrega anterior y los niveles más abiertos. Lógicamente, los gráficos mejoraron impresionantemente y fueron muchos los agregados que mejoraron esta nueva entrega. La opción para dos jugadores seguía estando presente, solo que mucho más divertida. Y, como si fuese poco, la inclusión de mini games por todos lados hicieron del juego una maravilla. Imperdible el mini juego, en donde nuestros protagonistas bailan rap al estilo Simon. Y acá es donde termina la etapa 16 bits de nuestros queridos alienígenas. Pero una etapa mejor está por comenzar...

Toe Jam & Earl 3

Pasaron muchos años y todos pensábamos que ya no íbamos a ver nunca jamás a estos dos funkotronianos cara rota por los lares digitales. ¡Error! Si bien no hay demasiada información, Sega ya confirmó en su lista de lanzamientos para la DC una tercera parte de Toe Jam & Earl. Por otra parte, tanto Mark Voorsanger y Greg Johnson -creadores de nuestros funkies amigos- están



hablando de una versión para la PS2. -"A pesar de que Panic on Funkotron fue admirado y amado por todos, muchos son los que piensan que el Toe Jam & Earl original fue mejor. Ese fue nuestro sentimiento también... De hecho, casi hacemos la segunda parte igual a la anterior, pero por presiones internas del departamento de marketing de Sega hicimos lo que Panic on Funkotron es hoy en día". Y, si bien no han trascendido mayores detalles, la tercera parte de la saga tendrá muchos más elementos de la primera entrega que de la segunda. Incluso se está hablando de que ambas versiones tendrán soporte online para jugarlo con algún amigo virtual. Los únicos detalles concretos con los que contamos son: Toe Jam & Earl 3 será, como muchos deben esperar, en 3D e incluirá dos personajes nuevos: Latisha y Neon. Latisha es una fémina del mismo planeta de Toe y Earl y Neon, un perro robot que ayudará con sus dotes especiales al grupo. Además, cada personaje contará con habilidades únicas y se deberán usar a sapiencia para avanzar en el juego. Todo muy cool, pero cuándo lo veremos en funcionamiento... ¡ni idea!



Las mutaciones de David Rosen

Por Durgan A. Nallar

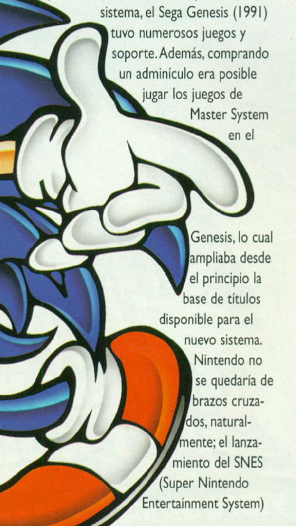
Tras los pasos de Sega

Pasada la Segunda Guerra Mundial, en 1951, David Rosen fundó en el Japón una pequeña compañía de exportación. A medida que le fue bien, Rosen Enterprises comenzó a exportar máquinas de salón, y con el tiempo adquirió otra pequeña empresa de máquinas traga-monedas. Rosen Enterprises cambió entonces su nombre por el de Service Games, que finalmente se contrajo a una simple palabra: Sega.

Comenzó a desarrollar títulos de salón, cosa que siguió haciendo durante los siguientes cinco años, hasta que fue adquirida por Gulf & Western, aunque esta vez no cambió de nombre. A fines de 1970, Sega estaba haciendo juegos para salón y para las consolas hogareñas como la Atari 2600 y ColecoVision. Zaxxon, Turbo y Frogger eran sus caballitos de batalla por esos tiempos. A principios de 1980, los negocios iban tan bien que Sega abrió una rama en los Estados Unidos conocida como Sega Enterprises, con la que continuó generando títulos para consolas. Tres años después, esta compañía fue vendida íntegra a Bally, una empresa dedicada a los juegos de pinball. El resto de Sega de Japón, en tanto, fue adquirida por un grupo de inversionistas, tras lo cual finalmente se convirtió en lo que hoy conocemos como Sega Enterprises Ltd. A ese momento de la historia le debemos Out Run, Shinobi y After Burner, por ejemplo. Llegaría la época de la Mark III, que tuvo una vida efímera debido a la transformación de una ambiciosa empresa llamada Game & Watch en Nintendo y la subsecuente aparición del Famicom (Family Computer) en el Japón.

Para competir, en 1986 Sega lanzó el Sega Master System, una consola hogareña que fracasó debido a la ingeniosa política llevada a cabo por Nintendo, que obligaba a los desarrolladores a firmar un contrato de exclusividad con la empresa si querían hacer juegos para NES (Nintendo Entertainment System) como era llamado el Famicom en los EE.UU. Sega se quedó sin empresas que le desarrollaran juegos, aunque en esa época nacieron grandes títulos como Phantasy Star y Wonder Boy. Sega pronto pondría en el mercado una consola portátil, la Game Gear, que aunque utilizaba el entonces poderoso hardware del Master System no disponía de batería con vida útil suficiente para hacerla popular. Nintendo, por su lado, tenía el Game Boy. La reputación de Sega caía en picada.

En 1989, sin embargo, Sega logró que Nintendo suspendiera su política contractual con las compañías desarrolladoras, así que su nuevo sistema, el Sega Genesis (1991) tuvo numerosos juegos y soporte. Además, comprando un adminículo era posible jugar los juegos de Master System en el Genesis, lo cual ampliaba desde el principio la base de títulos disponible para el nuevo sistema. Nintendo no se quedaría de brazos cruzados, naturalmente; el lanzamiento del SNES (Super Nintendo Entertainment System) vino a balancear las cosas. En aquel tiempo vio la luz una de las mascotas más queridas, Sonic the Hedgehog, y fue tal su suceso que el simpático puercoespín azul tuvo también sus juegos para Master System y Game Gear. Sega había notado que la mascota que se había vuelto sinónimo del nombre Nintendo, es decir Mario, lograba que los juegos de su competidora se vendieran por millones. Sonic llegó detrás de Mario, pero cumplió su objetivo. ¿Quién dijo que las compañías se copian unas a otras?



Las cosas iban bien para ambas, en suma. Pero con la llegada del gigante Sony con su PlayStation, el negocio se tornó mucho más complejo y difícil de sostener, tanto para Nintendo como para Sega. Era 1995, y Sega acababa de liberar su nuevo sistema de 16 bits, el Sega Saturn. La vida del Saturn fue efímera: esencialmente era un sistema para juegos en 2D, y el público ya se había decidido por los títulos en 3D, sólo posibles con los 32 bits de la consola de Sony. Nintendo la peleaba con su N64. Sega intentó adaptar el Saturn para soportar la creciente ola de títulos en 3D, y aunque lo logró los desarrolladores se quejaron de que la programación para Saturn era dificultosa y mucho más cara. Pocos juegos y un pobre marketing acabaron rápidamente con las esperanzas puestas en el Saturn, a pesar de que las conversiones de los juegos de salón eran bien recibidas por el público, por ejemplo Sega Rally Championship, Dead or Alive, Marvel Superheroes o King of Fighters '95, por nombrar unos pocos.

Por fin, en 1999 Sega lanzó la Dreamcast, un sistema mucho más poderoso que cualquier otro hasta ese momento (procesador RISC de 32 bits, sonido súper inteligente y una paleta de colores de 16,77 millones de colores) y junto a ella una increíble cantidad de buenos juegos. El público la recibió con entusiasmo. A fines de 2000, Sega tenía 5.000.000 de unidades vendidas y un mercado en contínua expansión que parecía destinado a un futuro brillante.

Con la Dreamcast, Sega estaba en condiciones de competir mano a mano con los nuevos sistemas de Nintendo y Sony... pero repentinamente, y para sorpresa de todos, Sega eligió volver por completo sobre sus pasos y retomar el camino inicial: el desarrollo de juegos para terceros. La gran consola de Sega es demasiado cara de producir y se estuvo vendiendo a un costo menor. La piratería de software logró darle el golpe final. Ahora será necesario afrontar las pérdidas de una maniobra comercial deficiente.



Master Game
Sumate a esta nueva generación en la era que comienza
DUCATI CORSE
X TECNOLOGIES
2 Mega
Distribuidor Oficial de
X TECNOLOGIES
Cordoba 955 Local 35
Mitre 857 Local 12
Alberdi 725 Local 18
Rosario: Telefax (0341) 4111030
PlayStation - PS2 - Sega Dreamcast
N64 - GameBoy Color y más...

Más detalles sobre la Indrema L-600

Por Maximiliano Ferzzola

A pesar de no contar con una movida publicitaria tan gigantesca como sus principales competidoras, Indrema se perfila como una clara competencia...

...y dado su perfil bajo, las otras compañías ni siquiera la tienen en cuenta. "Nunca subestimes a un enemigo", dice el viejo refrán. Y más que nada -y sin poner las manos en el fuego- porque si Indrema cumple con todo lo prometido, de la manera en que lo promete, se afianzará como un poderoso adversario frente a los sistemas establecidos.

Con el tiempo, los jugadores aprendimos que no siempre detrás de una gran campaña publicitaria hay una gran máquina, ¿no? Como ya les adelantamos en el número 23 de Next Level, la Indrema no será una simple consola hogareña, sino un centro de entretenimiento, accesible para todo el mundo, que correrá bajo una versión de Linux -un sistema operativo mucho más estable que Windows- adaptado al mundo consolero.

Cabe destacar que la versión de Linux de la máquina no traerá dolores de cabeza a nadie. No se verá, ni siquiera sabremos que está ahí. Pero aquellos que quieran juguetear con el código fuente, podrán hacerlo... bajo su propio riesgo, por supuesto.

Lo más copado del asunto es que este código abierto permitirá que los gurúes de Linux se metan a perfeccionar los detalles del sistema y que Indrema vaya poniendo las actualizaciones en Internet para que los interesados perfeccionen su máquina... ¡totalmente gratis! Sí, a decir verdad el asunto no suena muy "consolero", pero habrá que tener la mente abierta y ver si estas ideas son viables. El futuro se acerca y no creo que quieras quedarte fuera.

Por otro lado, otra idea menos consolera se hace escuchar cada vez más fuerte. Al parecer, la Indrema L600 contará con un chip gráfico que se podrá reemplazar tan fácil como una pila. Según John Gildred, fundador de Indrema, esto servirá para no tener que lanzar una máquina nueva cada cuatro años, (más o menos) sino que solo se abstendrán a sacar un chip cuando crean que la tecnología de la consola esté quedando obsoleta -lo cual sucederá, calculan, cada seis o doce meses-. No es mala idea, para nada mala. ¡Mientras el chip no sea muy caro, ni imprescindible... ! Por último, la máquina tendrá seis puertos USB que permitirán enchufar cualquier accesorio de PC, siempre y cuando sea compatible, como teclado y mouse.



Y ésta es la Indrema, el centro de entretenimiento del futuro.

¿Querés ver la tele?

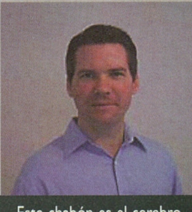
¡No hay problema! La Indrema nos propone una idea muy original.

Como el centro de entretenimiento se podrá conectar a la tele, bastará para darle una orden para que nos guarde en su disco rígido un programa que queremos ver pero no podemos. Tal cual una video, la Indrema será programable para tal cuestión. Esto se haría usando el MPEG2, un codec que codifica y decodifica las imágenes. Es calidad DVD, pero ocupa lo suyo. ¿Qué capacidad tendrá el disco rígido de la máquina? No se sabe...

También, con el soporte para Internet con que cuenta la máquina, se podrá acceder a galerías enteras de videos que podrán ser buscados por preferencia del usuario. El chip gráfico de la Indrema L600 será de la nueva generación de chips NVIDIA -los mismos que van a llevar las Xbox- y que son de tecnología de punta. Tendrá, claro, reproductor de DVD y la PS2 ya comienza a temblar.

Juegos de todas las medidas

Para el lanzamiento, Indrema tiene previsto tener treinta títulos de competición, de compañías grandes y otras no tanto. Pero el listado se engrosará mes a mes. ¿Por qué? Porque son muchos los que están programando para la máquina, desde pequeños "cerebritos" con la computadora comprada por mami y papi hasta grandes multinacionales. Lo que pasa es que programar para esta consola no es para nada difícil y cualquiera que posea las herramientas necesarias podrá hacerlo sin mayores problemas. La filosofía de Indrema es tan abierta en este tema que ya ha creado una comunidad de desarrolladores en Internet a la cual le brinda un apoyo impresionante. Desde la página se podrán descargar las herramientas para programar bajo el sistema operativo de la máquina, contar con el apoyo de la empresa y muchas otras cosas, la más loable es un centro de ayuda mutua para desarrolladores. Este centro permitirá que todos los desarrolladores se aúnen como un solo cerebro en busca del juego definitivo, en la resolución de problemas y en la búsqueda de trabajo y ayudas.



Este chabón es el cerebro detrás de la Indrema.

La verdad que como idea está buena. Muy buena... Habrá que ver a fines de 2001, fecha en la que creen tendrán la maquinola puesta a punto, para ver si todo esto deja de ser teoría para convertirse en una práctica realidad. Hasta entonces, solo desearemos tenerla entre nuestros brazos.

Pantalla portátil para la PS One

Por Diego Eduardo Vitorero

El sueño del pibe hecho realidad

"El viajar es un placer, que nos suele suceder, en el auto de papá, no iremos a pasear. Vamos de paseo ¡pipipi! en un auto feo ¡pipipi! pero no me importa ¡pipipi! porque llevo mi pantallita de LCD con adaptador para el encendedor del auto que me permite jugar a la PS One mientras voy de viaje."

Ya sé que la frase no pega ni con cola, pero la idea está.

El monitor móvil es absolutamente increíble. Y más si tomo como referencia que tuve en mis manos otro modelo genérico que, a decir verdad, no está a la altura de éste. Por dos motivos. Uno es que la definición de los textos de la pantalla genérica no son muy buenos que digamos, y por consecuencia, nos limita a que no podamos ver bien textos en juegos donde es de suma importancia como Final Fantasy, Chrono Cross, Fear Effect, Silent Hill y muchísimos más. Si vamos a hacernos unos partiditos de fútbol, alguna carrerita o pelea, no molesta tanto para jugar, aunque sí para ver los textos de los menús de configuración y opciones.

El otro motivo es que la pantalla que presentamos en esta nota, tiene entrada de audio y video; independientemente del cable que trae para conectarlo a la consola. Esto nos brinda la posibilidad de conectar otros dispositivos en la pantalla, independientemente de que esté conectada a la PS One. Si tienen alguna sobre las ventajas de tener la entrada de audio y video adicionales, paso a enumerar algunas. Podemos conectar una Dreamcast, una PlayStation 2, una video casetera, un reproductor de DVD y todo aparato como estos. Aunque esto les servirá para poner la pantalla sobre su estómago y ver una película o jugar cuando se van a dormir o mientras reposan sus traseros en algún sofá ya que los aparatos antes mencionados no son portátiles como en el caso de la PS One.

Otro de los casos para los que puede ser útil la pantalla, es cuando a sus padres se les ocurre ir a la casa de una de esas tías que no nos bancamos porque siempre están diciendo "!Ayyy¡ Pero que lindo el nene, como creció. ¿De quién son esos cachetitos? De la tía".

Dado que esto último puede ser traumático para la mayoría de los mortales, hubo una empresa que se apiadó de nosotros y nos permite hacer de nuestra PS One, una consola portátil para llevarla mientras viajamos de vacaciones o en situaciones similares.

En el caso de la PS One, la ventaja radica, en que la consola tiene un adaptador para el auto. Esto es un simple "plug" que se introduce en el encendedor del auto y transfiere la corriente eléctrica necesaria para que la consola y la pantallita funcionen. En lo que se refiere a los controles de volumen, brillo, contraste y tinte, todos están al alcance de la mano para que podamos adecuar a nuestro gusto personal cada uno de los parámetros.

Otra de las cosas que hay que destacar, es que además de que los parlantes son de gran potencia por más de que parezcan pequeños, trae una ficha que nos permite colocar un juego de auriculares si es que a los demás les molesta el grito de la tribuna cuando convertimos un gol o cuando estamos usando a pleno un summon.

Su precio oscila los $ 150, pero una alternativa muy viable para los poseedores de una PS One, que a su vez pueden aprovechar este accesorio.



Gracias a sus entradas traseras de audio y video, podemos conectar cualquier consola.

Principales características

- Pantalla de LCD de alta resolución
- Control de brillo, contraste, tinte y volúmen
- Entrada de audio y video para otros dispositivos (VCR, DVD, Dreamcast, etc.)
- Dos parlantes stereo de alta fidelidad
- Adaptador de corriente para el auto
- Tornillos para fijarla en la consola
- No hace falta remover la pantalla de la consola ya que trae salida de audio y video para conectarla a la Tv. °



Nada más lindo que cargar Winning Eleven mientras viajamos

PLANET OF THE APES

DIRECTOR: Tim Burton **DISTRIBUYE:** 20th Century Fox **ESTRENO:** 27 de Julio 2001 (USA)
REPARTO: Mark Wahlberg, Kris Kristofferson, Estella Warren, Tim Roth, Helena Bonham Carter

De todas las películas que nos toco revisar en los últimos meses desde el impostergable pedido de nuestros lectores porque esta aclamada sección regresara, El Planeta de los Simios tiene la particularidad de no encontrarse tan lejana a su fecha de estreno.

Los cinéfilos que nos suelen acompañar mes a mes saben que el director de esta remake va a dar que hablar: Tim Burton es, sin lugar a dudas uno de los niños mimados de Hollywood, aunque la critica no siempre le es favorable. A mi entender, el joven director maneja con exquisitez las cámaras, vestuario y ambientación de sus largometrajes, pero suele fallar en imprimirle velocidad a los argumentos, que suelen diluirse en el transcurso de la proyección. Para muestra solo basta un botón: Las tan esperadas Mars Attack y Sleepy Hollow provocaron un desconcierto generalizado en la salas donde las proyectaban, y no era raro ver algunos espectadores levantarse de sus butacas para nunca más volver.





Así y todo, luego de ver el avance (se puede bajar de la página oficial www.planetoftheapes.com), muchos recobraron la esperanza al ver la gran cantidad de escenas de acción que el director piensa incluir, a diferencia del filme original, en donde la violencia era casi inexistente.

Del guión poco se pudo saber, ya que el señor Burton mantiene el mismo en el mas estricto de los secretos. Tan es así que Tim filmó cinco finales diferentes, para despistar a la prensa mundial. Y como si fuera poco, los actores se han comprometido a mantener un estricto secreto acerca de todo lo referente al tan comentado final, que deberá competir con la archifamosa última secuencia de la pelicula original, en donde Charlton Heston descubría el asombroso origen de los macacos parlantes (no pienso decir nada mas... si no la vieron por favor alquílenla y sorpréndanse). Igualmente la productora prometió que va a ser sencillamente espectacular.



En lo que al maquillaje respecta, los prodigios técnicos de este milenio han producido unos simios realmente sorprendentes, aunque hay que reconocer que los originales siguen causando ese frío en la nuca característico cuando nos enfrentamos a algo desconocido, y que por consiguiente puede ser peligroso (de solo pensar en los muchachos disfrazados en la última exposición E3... ¡brrrr!). Por el otro lado, los actores son igualmente excelentes, teniendo figuras como Tim Roth (si recuerdan su memorable papel como policía encubierto en Los Perros de la Calle saben a lo que me refiero), Kris Kristofferson o Mark Wahlberg (muy solicitado últimamente por los productores Hollywoodenses; para verlo en acción alquilen la reciente Tres Reyes).

Falta muy poco tiempo para que el nuevo desembarco de estos peligrosos simios se produzca (finales de Julio en USA, y suponemos que en una fecha no demasiado lejana en el resto del mundo), y cuando esto ocurra, los poco inteligentes humanos deberan agachar la cabeza ante la superioridad simiesca... Siempre y cuando el bueno de Mark no los ponga en su lugar.

Nueva PS One, nuevo chiche

Sony estaría pensando en poner a la venta un nuevo modelo de PS One a fines de este año, que incluiría una pantallita portátil adosada al sistema, conocida por muchos como LCD. ¡Mira vos! Como esto no fue confirmado, aún no sabemos ni fecha de salida, ni precio.

Phantasy Star Online tendría un update

No es ninguna novedad que PSO tiene, aparte de varias virtudes y una parva de seguidores, un par de problemitas graves. Es por eso que durante este último mes se habló sin parar sobre la existencia de un disco que estaría preparando Sega (conocido como Append Disc), que arreglaría varios bugs molestos, de ésos que aparecen cuando jugamos online. Pero aparte de los bugs, se comenta que el Append Disc impedirá hacer trampa a aquellos que disfruten de estas prácticas poco honrosas, deshabilitando de alguna manera los dispositivos que le permiten hacer de las suyas a los tramposos online. Hasta el cierre de esta edición, nada de todo esto fue confirmado.

¿Gamecube lista para una expansión?

La gente de Nintendo no es muy buena para guardar secretos... o eso parece. Un informe de nuestros hombres de negro nos hace pensar que la compañía tendría en mente más RAM para su Gamecube, para no mucho tiempo después de su lanzamiento. ¿Pensarán que se quedaron cortos con la cantidad de memoria que le pusieron al cubito? Esta expansión sería un accesorio externo que llevaría a la máquina de 43MB a 75 MB de memoria total y que -suponemos- se insertaría en alguno de los ports disponibles en la consola de última generación. Pero además de llevar las posibilidades gráficas, de animación y sonido a nuevos niveles, la expansión eliminaría en gran medida los tiempos de carga.

Nintendo no dijo ni "A" al respecto, pero si la N64 ya venía con un slot para el cartuchito de 4MB, creemos que sería más que razonable hacer lo mismo con su nueva maquinola. Además, eso aumentaría la vida útil de la Gamecube. Expansiones, updates, el mercado de las consolas hogareñas está entrando en una etapa de cambios y, cada vez, las diferencias entre éstas y las PC parecieran ser menos...

Nintendo con dudas ¡Cuándo no!

Hiroshi Yamauchi , presidente de Nintendo, mencionó que consideraría la posibilidad de atrasar la salida de Gamecube en Japón -un mes más por lo menos- para asegurarse de que haya una línea de juegos adecuada como apoyo a su nuevo hardware. Entonces, la aparición de Gamecube (que estaba originalmente planeada para julio), se retrasaría hasta agosto en su país de origen. La fecha de salida en yanquilandia sigue fija en el mes de octubre, mientras que en Europa, el cubo vería la luz recién en primavera de 2002. Pareciera que Nintendo no quiere perderle pisada a los planes de Microsoft y su Xbox.

Yamauchi san también mencionó estar considerando retirarse luego del lanzamiento de la Gamecube.

¡La Dreamcast se queda sin juegos!

Luego de que Sega diera a conocer sus nuevos planes como desarrolladora de títulos para las demás consolas, -léase la nota "Muere la Dreamcast" del número anterior- no fueron pocas las compañías que se pusieron a reevaluar si valía o no la pena seguir con sus proyectos para esta consola. Así es como Eidos colgó Legacy of Kain: Soul Reaver 2 (que sigue en marcha para la PS2) y ahora peligran varios de los juegos en preparación de Fox Interactive. Buffy The Vampire Slayer, World´s Scariest Police Chases, Planet of the Apes y Alien Resurrection podrían llegar a ser las nuevas víctimas de este cambio de carátula de Sega. Lamentable...

Más rumores sobre Virtua Fighter 4

En un reportaje reciente, Yu Suzuki mencionó la posibilidad de un port de su último juego de peleas para Dreamcast aunque, para eso, dijo que se tendrían que dar dos condiciones fundamentales antes de sentarse seriamente a considerarlo. Primero: la calidad del port debería ser tan buena como la de los arcades. Segundo: el juego debería ser aprobado por los capos de Sega. Sin dudas, el requisito más difícil de conseguir es el primero, ya que la placa bajo la que funciona el arcade -Naomi 2- tiene cerca de 4 veces el poder de la Dreamcast. Además, Sega pretende sacar primero que nada la versión de Virtua Fighter 4 para la PS2, así que si se diera lo de un port para su abandonada consola, no sería hasta algún momento de 2002.

Konami no cree en la Xbox

Kazumi Kitaue, directora ejecutiva de este peso pesado de los videojuegos dijo que, si bien la empresa apoya a todas las consolas de última generación, estaba actualmente con un 70% de su esfuerzo puesto en títulos dirigidos en exclusiva a la PS2, debido a que las ganancias se verían muy pronto gracias a una campaña publicitaria masiva y a que la máquina ya está en las calles. Konami ya anunció Metal Gear Solid X y Silent Hill X para la Xbox. El tema es ¿no están desarrollando más nada para la caja X porque todavía estamos lejos de su fecha de salida o porque no le tienen confianza?

Ferzzola y su Rata ¿Una misma persona?

Ultimamente, y debido al implacable éxito que la Rata ha tenido en nuestra revista, hemos podido notar ciertas anomalidades que antes nos pasaban inadvertidas. Nunca jamás vimos a Ferzzola y a su Rata a la vez. Y, cada vez que Ferzzola era requerido para que trabajara, la Rata era la única que nos recibía en su oficina. Lo cual nos hace seguir ciertas líneas lógicas de razonamiento. ¿Ferzzola y la Rata son una misma persona? ¿Es la Rata el alterego de Ferzzola o en realidad Ferzzola es una Rata que se disfraza de humano? ¿Es la Rata un Chivo -expiatorio, claro-? ¿Quién es aquél que escribe las notas de Ferzzola, él o su Rata -en caso que él no sea la Rata-? Hmmm... seguiremos investigando.



PlayStation

Team Buddies

Saltar de nivel
Pongan el juegon en pausa, luego mantengan apretado **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y presionen ●, ■, ✖(x2). Si lo hicieron correctamente, escucharán una campanita.

Invencible
Pongan el juegon en pausa, luego mantengan apretado **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y presionen ✖, ▲, ■, ●. Si lo hicieron correctamente, escucharán una campanita. Nota: los trucos dejan de funcionar una vez terminado el nivel en juego.

Munición infinita
Pongan el juego en Pausa, luego mantengan apretado **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y presionen ●, ■, ▲, ✖. Si lo hicieron correctamente, escucharán una campanita. Nota: los trucos dejan de funcionar una vez terminado el nivel en juego.

Rellena la energía del equipo
Pongan el juego en Pausa, luego mantengan apretado **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y presionen ▲(x2), ✖(x2). Si lo hicieron correctamente, escucharán una campanita. Nota: los trucos dejan de funcionar una vez terminado el nivel en juego.

Rellena la munición del equipo
Pongan el juego en Pausa, luego mantengan apretado **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y presionen ✖(x2), ▲(x2). Si lo hicieron correctamente, escucharán una campanita. Nota: los trucos dejan de funcionar una vez terminado el nivel en juego.

Arma especial 1
Pongan el juego en Pausa, luego mantengan apretado **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y presionen ▲, ✖(x3). Si lo hicieron correctamente, escucharán una campanita. Nota: los trucos dejan de funcionar una vez terminado el nivel en juego.

Arma especial 2
Pongan el juego en Pausa, luego mantengan apretado **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y presionen ✖(x3), ▲. Si lo hicieron correctamente, escucharán una campanita. Nota: los trucos dejan de funcionar una vez terminado el nivel en juego.

Armas pesadas
Pongan el juego en Pausa, luego mantengan apretado **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y presionen ▲, ✖, ■(x2). Si lo hicieron correctamente, escucharán una campanita. Nota: los trucos dejan de funcionar una vez terminado el nivel en juego.

Jetpack
Pongan el juego en Pausa, luego mantengan apretado **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y presionen ■(x2), ▲(x2). Si lo hicieron correctamente, escucharán una campanita. Nota: los trucos dejan de funcionar una vez terminado el nivel en juego.

Botas con cohetes
Pongan el juego en Pausa, luego mantengan apretado **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y presionen ▲, ■(x2), ▲. Si lo hicieron correctamente, escucharán una campanita. Nota: los trucos dejan de funcionar una vez terminado el nivel en juego.

Construye armas más facilmente
Pongan el juego en Pausa, luego mantengan apretado **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y presionen ●(x2), ✖(2). Si lo hicieron correctamente, escucharán una campanita. Nota: los trucos dejan de funcionar una vez terminado el nivel en juego.

Construye Buddies más facilmente
Pongan el juego en Pausa, luego mantengan apretado **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y presionen ●(x2), ✖, ●. Si lo hicieron correctamente, escucharán una campanita. Nota: los trucos dejan de funcionar una vez terminado el nivel en juego.

Todas las cojas con power ups
Pongan el juego en Pausa, luego mantengan apretado **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y presionen ●, ✖(x2), ●. Si lo hicieron correctamente, escucharán una campanita. Nota: los trucos dejan de funcionar una vez terminado el nivel en juego.

Contruye los edificios instantaneamente
Pongan el juego en Pausa, luego mantengan apretado **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y presionen ■(x2), ●(x2). Si lo hicieron correctamente, escucharán una campanita. Nota: los trucos dejan de funcionar una vez terminado el nivel en juego.

Base indestructible
Pongan el juego en Pausa, luego mantengan apretado **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y presionen ✖, ▲(x2), ✖. Si lo hicieron correctamente, escucharán una campanita. Nota: los trucos dejan de funcionar una vez terminado el nivel en juego.

Los animales no atacan
Pongan el juego en Pausa, luego mantengan apretado **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y presionen ●, ■(x2), ●. Si lo hicieron correctamente, escucharán una campanita. Nota: los trucos dejan de funcionar una vez terminado el nivel en juego.

Pie grande
Pongan el juego en Pausa, luego mantengan apretado **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y presionen ▲, ■(x2), ✖. Si lo hicieron correctamente, escucharán una campanita. Nota: los trucos dejan de funcionar una vez terminado el nivel en juego.

Armas grandes
Pongan el juego en Pausa, luego mantengan apretado **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y presionen ▲, ●(x2),▲. Si lo hicieron correctamente, escucharán una campanita. Nota: los trucos dejan de funcionar una vez terminado el nivel en juego.

Habilitar todos los mundos y niveles
Pongan el juego en Pausa, luego mantengan apretado **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y presionen ▲, ●, ■(x2). Si lo hicieron correctamente, escucharán una campanita.

Habilitar el siguiente mundo del panel de info en Rotunda
En el panel de info, mantengan apretado **L1** + **L2** + **R2** y presionen **R1**.

Eos: Edge of Skyhigh

Selección de nivel
Pongan el juegon en pausa, presionen y mantengan apretado **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, luego presionen ▲, ■, →, ↓, ←, ↑.

Invencible
Pongan el juego en pausa y presionen ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ■, ▲, ■, ▲.

NBA Hoopz

Selección de nivel
En la pantalla de versus, presionen **"Turbo"**, **"Shoot"**, y **"Pass"** para cambiar los iconos al pie de la pantalla. El número de la lista que está abajo, indica la cantidad de veces que tienen que presionar cada botón. Despúes de que los íconos fueron cambiados, aprieten el D-pad en la dirección indicada para habilitar el código. Si lo hicieron correctamente, verán el nombre del código y escucharán un sonido. Por ejemplo, para entrar el código 1-2-3 →, presiones **Turbo**, **Shoot** (x2), **Pass** (x3).

Resultado	Código
Turbo infinito	3-1-2 ↑
Cancha Beach	0-2-3 ←
Cancha Street	3-2-0 ←
Jugar como Dr. Atomic	5-4-4 ←
Uniforme local	0-1-4 →
Uniforme visitante	0-2-4 →
Pelota ABA	1-1-1 →
Granny shots	1-2-1 ←
Ver % de tiro	0-1-1 ↓
Show hotspot	1-1-0 ↓
No goaltending	4-4-4 ←
No fouls [Nota]	2-2-2 →
No hotspots [Nota]	3-0-1 ↑
Cabezas grandes	3-0-0 →

Nota: Se necesitan dos jugadores para habilitarlos

PlayStation 2

Star Wars: Starfighter

Modo Trucos
Pongan "OVERSEER" como código para habilitar todo en el juego, excepto las misiones adicionales en el modo multiplayer.

Nave secreta para las misiones adicionales
Pongan "BLUENSF" como código.

Invisibilidad
Pongan "MINIME" como código.

Modo Director
Pongan "DIRECTOR" como código para obtener cámaras alternativas. Aprieten **Select** para alternar las vistas de las cámaras o **R1** para el zoom.

Secuencia FMV de navidad
Pongan "WOZ" como código para ver una FMV oculta.

Fotos de las naves y el reparto
Entren "HEROES" como código.

Gallería de imágenes de las naves enemigas
Pongan "SHIPS" como código.

Ver los créditos
Pongan "CREDITS" como código.

TODA LA DATA EN UN SOLO LUGAR



www.datafull.com

CON TODO EL PODER DE

NEXT LEVEL

READERS CORNER

EL FAMOSO CORREO DE LECTORES!

¿Llegaron con vida? ¿No se murieron de un infarto al ver el pésimo trabajo que Square hizo con The Bouncer? ¿Sobrevivieron a las obsenidades de Conker´s Bad Fur Day? ¿No se les fue el alma al ver a Hana y Rain en paños menores? Bueno... ¡Menos mal! Eso de que se nos mueran los lectores como que no nos gusta mucho. No hay demasiado por decir que no hayamos dicho ya. Salvo que la Rata de Ferzzola sigue haciendo de las suyas y que, como verán, hemos puesto al Big Boss Maximiliano Peñalver a laburar con todo. Se nos estaba achanchando el jefe. Y sí, el correo de este mes está a full con todos los temas. Y contestamos sin pelos en la lengua. Léanlo despacito, recuerden que es lo último que les falta para terminar la revista y después nos van a tener que esperar todo un mes.

Leandro E. Mena Ugarte, en defensa del consumidor

Nunca me decido en cómo comenzar un mail, así que vamos directo al grano. No, qué educación la mía, primero me presento. Mi nombre es Leandro, compro su revista, me parece muy buena blah, blah, blah (...)

(N.d.E.: Por una cuestión de espacio, hemos cortado la carta de Leandro. Si no, se nos hubiese hecho imposible su publicación).

Permítanme hacerle una pregunta a la gente de SONY: ¿Cómo pretenden ustedes castigar la piratería de sus productos PlayStation y PlayStation 2 (y con esto me refiero a juegos, accesorios y demás) en el mercado argentino cuando NO HACEN NADA para introducir sus productos en forma legal en dicho mercado? Recapitulemos, conocido es el hecho de que SONY y no sólo SONY, sino que varias empresas más han comenzado una campaña en contra de la piratería, campaña ante la cual NO ESTOY EN CONTRA, es más, ESTAN EN SU DERECHO de llevarla adelante hasta las últimas consecuencias, lo comprendo y tienen razón. Pero ahora bien, supongamos que yo digo, bueno, ahora quiero comprar una PlayStation 2 ORIGINAL, EN FORMA 100% LEGAL y con todo en regla. (...) SONY de Argentina NO DISTRIBUYE NINGUN PRODUCTO PlayStation en Argentina, ya sea PlayStation 1 ó 2, por lo tanto cualquier producto adquirido en Argentina, o en cualquier lado pero utilizado aquí, carece de SOPORTE TECNICO, GARANTIA, etc, que sí tiene el original en su país de origen. Otra pregunta para SONY: Señores de SONY, ¿Cómo pretenden que compre un producto original de PlayStation en mi país (Argentina) si ni siquiera tienen intenciones de venderlo aquí? Sigamos. Digo -Bueno, qué se le va a hacer, quiero jugar con una PS2 y eso es un pequeño sacrificio que tengo que hacer, pero ¿Y si quiero ver una peli en DVD? Nada. Como saben, la PS2 americana solo permite ver DVDs de Zona 1, la Japonesa de Zona 2, o sea, en cada caso la Zona correspondiente al país de origen de la máquina, cosa que es perfectamente comprensible. Turno de pregunta para SONY: Señores de SONY, supongo que estarán al tanto de la división por Zonas que tiene el sistema de DVD Video. Ahora bien, teniendo en cuenta el nivel de éxito mundial en ventas que tuvo su producto PlayStation... ¿No se les ocurrió que al salir su segunda versión, -y ésta permitir la reproducción de DVD Video, siendo todo esto un punto positivo más en la decisión final de comprar su producto-deberían incluir al menos la posibilidad de modificar la Zona del DVD Video para que los usuarios que no tenemos la suerte de vivir en los EE.UU. (o en los países cuya zona sea la 1) podamos disfrutar de esta característica tan importante de su producto? Sé que éste es un tema mucho más difícil de cumplir, considerando que a SONY no parece importarle vender un mísero PS2 acá en Argentina ¿Cómo diablos pretendo que hagan algo así? Lo ideal sería que saliera una versión también para latinoamérica, con una fuente de 220V y DVD Zona 4, pero eso sería soñar demasiado, lamentablemente el mercado argentino para ellos no existe, pero cuidado con evitarles ganar más dinero, vendiendo copias piratas de sus juegos, eso sí que no. Sé que la piratería está mal, que hace mal a la industria, que evita que empresas como SONY confíen en la Argentina como un posible mercado donde vender sus productos, pero ¿saben qué? Lamentablemente hay piratería en Argentina y mucha, sí, pero estamos dentro de un círculo vicioso, las empresas no confían en el mercado local porque la piratería está muy difundida, pero ¿qué pasa si yo quiero comprar un original? No puedo. Bueno, sí puedo, están los importadores, pero ¿qué soporte técnico me dan? ¿Qué garantías? ¿Qué seguridad? Ninguna, por lo tanto no sirve para nada que fomenten la venta de los productos originales si la mayoría de las ventajas que obtengo cuando compro un original en Argentina no me sirven para nada... Sí, ahora me pueden dar la clásica respuesta de que si todos empiezan a comprar originales las empresas van a comenzar a confiar en el mercado argentino y traerán sus productos aquí, pero eso yo no me lo creo, al menos estoy seguro que para cuando eso suceda, si es que sucede algún día, los videojuegos me van a interesar poco y nada. Aprovecho para comentarles que estas mismas preguntas que planteo aquí se las hice a SONY, primero me dirigí a SONY Internacional, donde me contestaron amablemente que ese tema debía consultarlo con los representantes regionales. Por lo tanto, me puse en contacto con SONY aquí, en Argentina, a lo cual la señorita Laura Boucher, en representación de la empresa me contesta :

"En respuesta a su consulta, le comunico que Sony Argentina no comercializa PlayStation. Por tal motivo, lamentablemente no voy a poder brindarle información".

¿Qué más quieren que les diga? Bueno, voy cortando acá, aunque en realidad el mail lo quería hacer mucho más largo, pero no tengo más tiempo. También me hubiera gustado aclararlo más y expresar mejor mis opiniones, pero la verdad que me molesta que pasen cosas como éstas... Para ustedes, sólo sigan así, están bien encaminados. ¡Suerte!

Tranquilo, macho... shhh, shhh... ya está, ya pasó. Bueno, como verás Leandro te tuvimos que cortar la carta a full porque nos mandaste la Biblia según Ugarte e iba a ser la única carta que íbamos a poder publicar en el correo y eso no es justo para nadie. Pero toda tu investigación realmente merecía ser editada. Por otra parte, no te vamos a dar respuestas clásicas. De hecho, no te vamos a dar ninguna respuesta. Dejaste bien en claro que es un tema demasiado complejo para respuestas simples. Es cierto que si fuesen más los que compran originales, habría más posibilidades de que alguna compañía nos mirara con buenos ojos. También es cierto que es un círculo vicioso. Nosotros desde Next Level ponemos nuestro granito de arena y nos movemos en la medida de lo posible para demostrarles a las compañías, con un buen producto, que nos tomamos el tema muy en serio. La mayoría de los juegos que revisamos los compramos nosotros y son contadísimas las empresas que nos mandan sus productos. Y creénos que sudamos horrores para hacer lo que hacemos sin el apoyo de nadie. Pero lo hacemos. Además, si leyeron la Solicitada que salió en la Next anterior, verán que son muchas las personas preocupadas por el asunto. La Cámara Argentina de Videojuegos nos aseguró que está haciendo todo lo posible para que el mercado argentino se purifique. ¿Qué quieren decir con esto? Que podamos conseguir juegos originales a precios accesibles. Si quieren más información, no tienen más que comunicarse con ellos al teléfono (011) 4862-1518. No resta mucho por decir, simplemente que quejándonos, no logramos nada. ¿Quieren un consejo? Manden cartas a Sony de Argentina, a Nintendo, a Sega. Junten firmas, háganse escuchar, demuéstrenles que están interesados en jugar "en serio". Ah, Leandro... me quedó una duda... ¿Realmente ibas a mandar la carta más larga o nos estabas gastando una broma?

Martín, el psicópata

Hola, gente de NL. Soy yo, Martín, un pibe que lee su revista hace rato, que les mandó una única carta hará dos meses. En la misma se reflejaba la angustia que sentía ante la necesidad de dejar de comprar la NL, ya que no tenía ni tengo suficientes ingresos como para comprar a ésta y a su hermana, Xtreme PC. Estaba escrita con un tono cómico. Pero no era una joda, las lágrimas cayeron de verdad. Esto que podrán leer a continuación es un relato de los hechos que me sucedieron, sólo para que comprendan, antes de morir, que me causaron el mal necesario para aniquilar a todo el staff de Next Level (lástima que no alcanzaran el nivel de ancianos). Al amanecer, desperté tras los gritos

de mi novia, llegábamos tarde al micro. Por suerte ya habíamos preparado los bolsos, sólo faltaba meter la Nintendo, con la que acababa de terminar el Zelda Majora´s Mask la noche anterior. No entraba. Comencé a buscar alguna bolsa, pero ella me hizo entrar en razones diciéndome que íbamos al mar, que no habría tiempo para los jueguitos, agregando que no sabía cuánto tiempo iba a seguir soportando mis pendejadas. En fin, con ese discurso y el apuro de no llegar tarde al micro, decidí no llevar el equipo. Los primeros días pasaron rápidamente, y yo, entre el entusiasmo inicial de mi novia y mis prolongadas siestas de cansancio por la ciudad, ni siquiera pensé en los fichines. Pero el drama llegó a la semana siguiente. Descubrí que allí, en "Ingleses"(Fioripa) no vendían NL. Que tardaría en comprar el que sería mi último número de la revista, aquel que en sus últimas páginas llevaría impreso mi mail, el mismo que describía las penas que sólo había logrado contener tras meses de terapia... Por fin convencí a mi novia de volver el 20 de Febrero. Aunque en realidad no me había valido de grandes métodos de convencimiento, sino que no teníamos más dinero. Terminamos el Check-In y lo primero que hice, mientras caían de mis ojos suaves lágrimas de alegría, fue comprar la revista. Escruté la perfección de su tapa, hojeé sus delicadas hojas, llegué al "Reader´s Corner" y . . . Descubrí la grave omisión. Entiendan que no morirán sin razón, entiendan que luego de soportar dos semanas sin ningún contacto con los juegos, ni con una revista que me los haga soñar, luego de terminar de gastar mis últimos restos de dinero en ustedes, encontrar que no habían publicado mi carta, que no habían tratado de calmar mi intenso dolor, aún en el supuesto caso en que la carta fuera tétrica (para nada). . . ¡Ah! Cuánto dolor, cuánta tristeza. Matar a quienes admiro . . . SÉ QUE SABRÁN ENTENDERLO.

P.D: Para los que quieran colaborar con el crimen, mi mail es shari@ciudad.com.ar

P:D 2: Si sólo fue un atraso (si sale en el 26) y si la revista llega a mis manos en brevedad, quizás se salven. ((joda))

Hmmm... bueno Martín, tu mail ya está en manos de la policía y quedó registrado ante actas que nos querés matar. Así que más te vale que no nos pase absolutamente nada, porque si no, todas las sospechas van a recaer sobre vos. Rogá porque no nos atropelle un auto, suplicá porque no nos caigamos del ascensor, rezá porque no nos muramos ahogados en nuestras bañeras... porque, Martín, si alguno de nosotros muere, sea como sea, vos vas en cana. Más vale que nos vigiles día y noche para asegurarte que no nos andamos metiendo en barrios peligrosos y cosas por el estilo... Ups, me dieron ganas de meter los dedos en el enchufe... MUHAHAHAHAAAAA -Nooo, si de psicópata nadie me gana-.

Guillermo, el que no es epiléptico

Hola ¿Qué tul? ¿Todo viento? Soy Guillermo y tengo 18 años. Quería felicitarlos por la revista, que iguala a las norteamericanas y le pasa el trapo a las gallegas. Sigan así, sobre todo con su muy buena onda. Ahora el motivo de este mail: La Dreamcast. Después de navegar en Internet y de lo que ustedes dijeron, me decepcioné bastante y quería preguntarles algunas cosas:

¿Hasta cuándo las compañías van a seguir programando juegos para ella y van a seguir apoyándola?

¿Le va a pasar lo mismo que a la Saturn?

¿Hasta cuándo Sega seguirá con la mala racha que empezó con el Sega CD, siguió con el 32X y con la Saturn?

¿Cómo va a hacer para ganarse la confianza de nosotros si cada vez que saca una consola, más tarde se va a los caños?

Digo todo esto porque me la iba a comprar, pero después de todo esto, y de leer los nuevos lanzamientos de la Play 2 y, como se están poniendo las pilas, me parece que me decanto por ella, ya que con Sega me llevé un gran disgusto.

Cambiando de tema. Fui al local donde alquilo juegos y vi las famosas copias de Dreamcast, estaban las que "requieren Boot CD" y había otras que decían SELF BOOT. ¿Me pueden explicar eso?

Y ahora, una anécdota que le pasó a una amigo mío. Resulta que él estaba jugando al Rey León de Genesis hasta que perdió de vista a Simba y fue lo último que se acuerda antes de caerse al suelo inconsciente. Lo encontró la madre, que ante la desesperación de no poderlo despertar, salió corriendo a la calle, diciendo -"mi hijo se muere, se muere"-, alborotando a todo el barrio. Se puso en el medio de la calle y paró un auto para llevarlo al hospital. Cuando lo estaban cargando, él finalmente se despertó y todo no pasó de ser un susto muy grande. Había tenido un pequeño ataque de epilepsia y eso que él no es epiléptico. Esto también me pasó a mí, aunque no llegué a desmayarme, no sólo con el Rey León, también con el Sonic 3D Blast y con el Maui Mallard. ¡Y QUIERO DEJAR EN CLARO QUE NO SOMOS EPILEPTICOS! Así que los que lean esto, tómenlo como precaución, ya que el médico dijo que puede pasarle a cualquiera. Les mando muchos saludos y un abrazo fuerte.

Guille

PD: Quiero comprar el Castlevania de Sega Saturn y el Castlevania de PC Engine, algún interesado o que conozca un lugar donde pueda conseguirlos, escríbanme a guidachu@yahoo.com GRACIAS.

Hola. Todo bien, che. Todo viento, sí. Sega va a seguir apoyando a la Dreamcast todo este año -y tal vez los primeros meses del año que viene-. Al dejar de fabricarse máquinas, lo más probable (salvo un milagro) es que sí, que le suceda lo mismo que a la Saturn. La mala racha sigue... leé la sección Now Loading y enterate quién murió. Al parecer, ya desistieron de tratar de ganar nuestra confianza, porque no van a fabricar más consolas y se van a dedicar pura y exclusivamente a desarrollar juegos. Y los juegos hablarán por sí solos. Sobre las copias piratas te comentamos que algunos juegos, en toda su truchez, necesitan un CD que se le tiene que poner antes. Ese CD es el CD Boot. Las copias Self Boot son las que no necesitan de este CD. Pero esto no garantiza ni que no te hagan cachitos la máquina, ni que estén enteros, ni nada. Lo único que asegura es que, primero, es una copia pirata, segundo, no necesita del CD Boot. Tu caso sobre los ataques es muy extraño, Guillermo... Seguramente, si estás doce horas corridas frente a cualquier aparato electrónico te pase algo. Incluso estoy seguro de que algo similar te pasaría si mirás fijo un hormiguero durante tanto tiempo .

Federico, el programador wanna be

Hola, me llamo Federico y tengo 19 años. Hace un mes descubrí su revista y pienso que es excelente. Bueno, ahora va mi pregunta que, aunque los asombre, no se trata de ninguna consola o juego. Ya que tengo 19 años y terminé el secundario, tengo que optar por seguir estudiando o ¡trabajar! Ya que mi madre, si no hago nada, me estaría dejando en la calle. Como siempre en estos casos te dicen que trabajés de lo que te gusta y como lo que me gusta a mí es el fútbol, dormir y los videojuegos, no tengo mucho para elegir. Además, como futbolista soy un desastre y hasta ahora por dormir no ganás dinero, así que en lo que tendría posibilidad sería en el campo de los videojuegos. Por eso antes de decidirme en ser veterinario o trabajar en algún supermercado quisiera saber si tengo posibilidad de ser programador o director o cualquier otra cosa en una compañía de videojuegos, como por ejemplo Capcom, Konami, etc. Aunque les parezca una locura o algo imposible de lograr, ése es mi sueño: pasar mi vida haciendo lo que me gusta. Pienso que ustedes también son fanáticos de los videojuegos y tienen un trabajo relacionado con su diversión. Ojo que con esto no estoy diciendo que sea un trabajo fácil, pero cuando uno hace lo que le gusta, lo otro es lo de menos. Por eso yo les pregunto qué tendría que hacer para conseguir un trabajo en un lugar de éstos ¡Miren que hasta estoy dispuesto a aprender japonés! Me gustaría saber:

1) ¿Qué tendría que estudiar para ser programador de juegos?

2) ¿Con quién tendría que contactarme para pedir trabajo o exponer alguna idea?

3) ¿Conocen a alguien que trabaje de eso y la manera en que lo consiguió?

4) ¿Algún consejo de ustedes?

PD: Si de casualidad consiguiera trabajo, estén seguros que ustedes van a tener las primicias de los nuevos juegos.

¡Salute, Federico! Mirá, te contestamos esta carta por el Reader's Corner porque sabemos que muchos comparten tus inquietudes y... ¿Quién sabe? Tal vez juntos sembramos una semilla que florezca dentro de unos años con legiones y legiones de programadores argentinos que demuestren que en el país tenemos talentos para todo. Lo primero que cualquier persona que desee hacer un videojuego debe saber, a nivel profesional, es que no es un proyecto de una persona. Así como una película no puede ser hecha por un solo individuo, un videojuego tampoco. En el desarrollo de cualquier medio audiovisual existen diferentes ramas a cubrir. Desde el diseño de arte, hasta la puesta de cámaras, la música y, cómo no, la programación. Un músico puede participar en un videojuego, un director de cámaras, un dibujante, un programador, un artista multimedial que hace animaciones por computadora, etc, etc... Pero es importante que todos laburen bajo un mismo objetivo y una misma bandera. Y, claro, que todos tengan fuertes conocimientos de la industria y de computación... Si lo desean, les preparamos un informe en los próximos números.

Pablo Patiño, el payaso (¿Entienden?)

Hola, queridos amigos de Next Level. Mi nonbre es Pablo Patiño (Sí, el chico que dijo que la Commodore 64 era una consola), no tengo otra cosa que pedirles perdón, soy humano, ¿vieron? No como ustedes, que desde el momento que tienen 3 revistas en el mercado (Llámese Next Level, Xtreme PC y Nuke) que se venden como pan caliente, se convirtieron en Dioses y ya no son simples "mortales", como los ha clasificado uno de sus lectores. Bueno, después de un claro perdón por lo sucedido me veo obligado a contarles lo que hice hoy:

12:00 AM: Me acabo de levantar (Un poco tarde, pero aprovecho lo poco que me quedan de vacaciones, soy de provincia) prendo la máquina, chequeo mi mail y entro a la página de Datafull.com y sin pensarlo me dirijo hacia la zona de juegos, la cual como primera noticia me informa que la Next Level está en

los Kioscos de revistas. Apago la máquina y corro hasta el famoso kiosco de la esquina, y con una sonrisa de oreja a oreja pregunto - ¿Qué hacés, Cholo? ¿LLEGO LA NEXT LEVEL?- A lo cual él me responde -NO, NO LLEGO- y en mis adentros pensé -¡POR QUEEEEEEEEEE?- Como diría cierto chico de comercial de TV, mi desesperada búsqueda de la revista me llevó hasta el laburo de mi viejo (Yo vivo en Morón y el laburo de mi viejo queda en el microcentro). Sin pensarlo, me tomé un tren, llegué y con una cara de enojado de hombro a hombro me dijeron en todos lados que la revista no estaba, que no había salido, etc, etc ,etc. Entonces me dediqué una hora a jugar en red con unos chicos coreanos, que lamento decirlo, pero les rompí su amarillito culi%&/. Cuando salí de ahí, fui a buscar a mi padre al trabajo y me quedé navegando en Internet hasta que se hicieron las 9.00 PM y nos fuimos. De curioso paso por un kiosco (ya eran como las 10.00 PM) y veo una Next Level, era la Next de marzo, (¡Sí!). De paso, me compré la Next Level Extra. Ya en el subte de vuelta a casa, abrí la Next Level y me encontré con que la Sega Dreamcast -la cual no poseo- iba a dejar de fabricarse y no lo podía creer (Ya sé que estarán diciendo que vivo adentro de un termo porque la noticia es media vieja, pero sucede que cada vez que la veo me causa la misma sensación, yo confío en Sega). Por lo tal, de todas maneras, yo, Pablo Alberto Patiño, afirmo que me voy a comprar la SEGA DREAMCAST. ¡Ni en pedo me voy a perder los juegazos de la Dreamcast! Bueno, ese fue un resumen de mi día y mis pensamientos a futuro. Les deseo lo mejor porque realmente se lo merecen.

P.D.: Por favor, dénnos algunos datos sobre PAMELA.

Bueno, eso es todo. Los dejo. ¡Chau!

¡Hey!, quien quiere celeste, que le cueste ¿o no? =OP Hacés muy bien en comprar la Dreamcast, a pesar de su inminente futuro la máquina ya cuenta con una librería muy extensa y copada de títulos que garantizan su vida útil. Y más por el precio en que se consigue la máquina ahora y la segura baja de precio en los títulos. Bueno, al parecer la muchachada sigue reclamando saber más cosas sobre Pamela. Les adosamos dos dibujos más de ella. Y, Pamela, si estás leyendo esto... ¿no te parece que es hora de que escribas una carta para todos tus admiradores? ¡La esperamos!

Ruben "Harris" Montañez

Hola, muchachos de Next Level. Les escribo esta carta para que me saquen algunas pequeñas duditas:

1) ¿Soul Reaver 2 va a salir para la Play ?
2) ¿Están seguros que la memory de 8MB de X-Tecnologies no se cuelga?¿Me la recomiendan?
3) ¿Sega tiene pensado hacer juegos para la Xbox?
4) ¿Qué pasó con el juego "Rhapsody: A Musical Adventure"? ¿Se suspendió?
5) ¿Qué onda con la Indrema L600?
6) ¿Silent Hill 2 va a salir para la Xbox?

P.D1: ¡Qué garcas que son los de Eidos! ¿Qué les costaba mostrar aunque sea el beso entre Hana y Rain?

P.D2: Aguante River, Maiden, Stratovarius, Rhapsody y Purple (y ustedes también).

P.D3: No importa que todos me odien por esto, pero ¡ODIO EL FINAL FANTASY! Es aburridísimo...

Buenas... ¿Que' hace' Harris? Pasemos a tus preguntas, que son muchas. ¿Sí?

1) No.

2) A nosotros, viejo, no nos dio absolutamente ningún problema. Borramos, guardamos, usamos, etc y todo fue siempre viento en popa.

3) Es probable, muy probable. Pero por ahora no hay nada confirmado. Viste cómo es esto...

4) Salió hace bocha. Pero... ya sé por qué me hacés la pregunta. No, macho... no tiene nada que ver con Rhapsody, la banda de Power Metal. Es un juego muy "cute", que parece un culebrón venezolano y tiene muchas canciones al estilo Disney. Sí, yo también pensaba lo mismo y me desilusioné feo.

5) Tenés info en The Hard Way.

6) Sí, confirmado por Konami. Junto con Metal Gear Solid X, son los dos únicos títulos que la compañía tiene pensado -por ahora- mandar a la Xbox.

Eso, ¡aguante el Metal! ¿Fuiste al recital de Hammerfall? Puro pogo e himnos épicos.

Juan, el preocupado

Queridos amigos de Next Level. Soy Juan Paladini y vivo en San Luis. Tengo una PlayStation y solía jugar con ésta un promedio de tres horas diarias. La verdad es que cuando no la tengo, la extraño. Yo creía que era simplemente porque me gustaban los videojuegos, pero un día me metí en Internet y encontré un artículo que decía que los videojuegos eran una adicción. Sí, una adicción, igual que el cigarrillo, el alcohol o la Coca Cola. Y tuve la mala idea de mostrárselo a mi mamá, quien me prohibió jugar con ésta y decidió ponerme horarios. Ahora juego una hora por día y la verdad es que a veces, cuando no están, me voy al carajo con el horario. El principal problema de todo esto es que crea una actitud de adicción, haciendo mucho más fácil caer en otras. La verdad es que esto me tiene bastante preocupado y quería saber si ustedes saben si esto es cierto o no. Además, le quería advertir a los demás lectores sobre esto, y decirles que no tienen por qué dejar de jugar a los videojuegos, pero sí jugar con conciencia. Bueno, por último los quería felicitar a todos por el excelente trabajo que hacen. Chau y gracias.

El tema es muy simple, Juan. Los videojuegos tienen que ser un complemento de tu vida. No tu vida. Es una cuestión de equilibrio. Todos tenemos nuestras obligaciones y tareas. Y, una vez cumplidas, muchos, en vez de ver televisión o ponerse a hacer crucigramas, prefieren jugar a los fichines. Los videojuegos son igual de adictivos que, por ejemplo, el programa de televisión que ves todos los días. Lo que pasa es que, desgraciadamente y a pesar de todas las pruebas en contra, este hobbie es todavía considerado como una actividad marginal y sirve como chivo expiatorio para todos los males sociales. Nadie por jugar a los videojuegos ha entrado en la bebida, ni en la droga, si ese es tu dilema. Y nadie lo hará. Pero estamos seguros que ha impedido que alguno entre en otros vicios. Pasa que, si un adicto a las drogas juega a los fichines, no es culpa de la sociedad -entorno familiar, violen-

cia en las calles, problemas sociales y económicos, etc- sino de los videojuegos. Muy a nuestro pesar, es más fácil echarle la culpa a la industria para lavarse las manos que prestarle atención y solucionar los problemas más preocupantes. Lo mismo pasa con los supuestos crímenes perpetrados por culpa de los videojuegos. Además, Juan, no te olvides que el sensacionalismo y amarillismo vende. Como vos decís, hay que jugar a conciencia. Pero no por miedo a volverse alcohólico, sino porque es importante no olvidarse que tenemos una vida que no hay que descuidar.

Germán Darío Lemme, el Papá

Queridos Amigos de Next Level: Mis más sentidas felicitaciones por el maravilloso trabajo que nos ofrecen a nosotros, su prestigioso público. Las revistas son espectaculares, lo único que le agregaría es un poquito más de relleno (más hojitas). El desarrollo de la revista, la calidad de impresión es impresionante. Y la frutilla es el humor que le ponen. Tanta adulación, que se merecen, voy a aplacarla con dos cositas:

La primera, y no se enojen, quiero disentir con ustedes en un punto (aclaro que soy seguidor incansable de la espectacular y maravillosa Sony), algunos dicen que Sega no lucha contra las copias y juegos piratas dentro del marco legal. Tengo plena confianza que ellos están haciendo lo posible para luchar contra el flagelo de la piratería argentina, que es gigantesca. El problema también es la economía de "bolsillo" que algunos jugadores pueden tener, la falta de dinero. Con esto no estoy justificando la compra de piratería, ni tampoco el elevado precio que hay que abonar para comprar un original. El poco dinero que algunos padres tienen en estos tiempos ayuda a que el mercado se incremente. Yo, como padre, haría hasta lo imposible para darle a mi hija lo que ella pida. Porque así lo hicieron mis padres conmigo. Al punto que quiero llegar es que los padres e incluso los chicos compran material pirata porque el bolsillo no les da. No estoy justificando, ni explicando la tésis del "por qué la piratería crece" o "por qué el dinero no alcanza", sino dando mi vasta opinión. Volviendo al tema de Sega, sé que ellos están actualmente luchando contra la piratería y las máquinas adulteradas. Tengo mis fundamentos y fui testigo de algunas acciones (es desde ese momento que decidí escribirles). Sé también que Sony no movió un dedo para erradicar o eliminar las copias en la Argentina.

La otra. ¡Muchachos, no publicaron mi carta donde les contaba que iba a ser papá! Pero no se preocupen, mi hija nació igual. Ella quería esperar sus felicitaciones pero yo le expliqué que ustedes tienen mucha demanda de parte de los lectores. Lo entendió y nació. ¡¡¡ERA MI CARTA MUCHACHOS!!!

Nooo, no sabés lo que pasó, Germán... Fue la rata. Ella tuvo la culpa. Nosotros la íbamos a publicar, pero el maldito roedor se la comió. Y sí, aunque no lo creas, también se comió la copia que nos mandaste con esta otra... Es un bicho re jodido. Pero desde ya, hacéle llegar a tu beba nuestras más calurosas bienvenidas. Y dale unos besitos de parte de todos. Es más... ¿no querés mandarnos una foto, así la inmortalizamos en la Next? Nosotros estaríamos chochos. Con respecto a la piratería, ya volcamos nuestra opinión en una de las respuestas. Otra vez, felicitaciones papá. Y, bajo ningún punto de vista, hagas que la nena juege solo a los Pac-Man o a los juegos de Barbie. Esa no te la perdonaríamos. Un abrazo.

Pamela ya es un clásico dentro del Reader's Corner y ya pueden ir viendo sus dibujos en el Reader's Gallery. Pero loco... ¡ES LA ÚNICA QUE NOS MANDA DIBUJOS! ¿Qué les pasa al resto? ¿eh? ¿Tienen miedo de competir contra Pamelita? ¡Gallinas! Bueno, se nos terminó el espacio y afuera está lloviendo. Abríguense que llegó el otoño y no se olviden de cerrar la llave del gas antes de irse a dormir. ¡Chau!

Readers Gallery



Pamela 2001



Pamela 2001

COMO CONTACTARSE CON NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por e-mail. ¡Manden dibujos!
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Paraguay 2452 4°B (1121) - Capital Federal / E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar

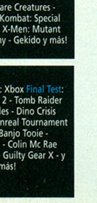
números atrasados

SOLO PARA EL INTERIOR DEL PAIS

Si estás buscando la solución de algún juego, en las referencias de las revistas que se encuentran debajo de este texto podés encontrar todas las que fueron publicadas en Next Level.

NUMERO 1 (Noviembre 1998) Especial: Dreamcast: Un informe a fondo de la nueva consola de Sega - Soluciones: Una guía con todos los movimientos, trucos y combos de Pocket Fighter - Trucos: Mortal Kombat 4 - NFL Extreme - Tomba y más... / **NUMERO 2 (Enero 1999)** Especial: Game Boy Color: Analizamos el nuevo sistema de Nintendo - Soluciones: Guía Completa de Metal Gear Solid Trucos: Tenchu - Turok 2 - Tomb Raider III - Test Drive 5 - Darkstalkers 3 - Extreme-G 2 y más... / **NUMERO 3 (Febrero 1999)** Especial: Te mostramos todos los secretos de la Dreamcast! Soluciones: Guía completa de Street F. Alpha 3 y la 1ra parte de la guía de Zelda: O. of Time - Trucos: Need for Speed 3 - Apocalypse - Spyro the Dragon y más... / **NUMERO 4 (Abril 1999)** Especial: Un informe exclusivo de Need for Speed: High Stakes - Soluciones: Guía completa de Silent Hill, los movimientos de Bloody Roar y Zelda: O. of Time (2da parte) - Trucos: Syphon Filter y más... / **NUMERO 5 (Junio 1999)** Especial: Los juegos de Star Wars: Episode 1 - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (1ra parte) y Zelda (3ra parte) Trucos: NFS4, Gex 3, King of Fighters '98, Army Men 3D, The Last Blade, Lode Runner 3D y mucho más! / **NUMERO 6 (Julio 1999)** Especial: Informe Especial Exposición E3 Soluciones: Guía de Legend of Legaia (2da parte) Trucos: Bust a Move 4 - Ace Combat 3 - Guilty Gear - A Bug's Life - SW Ep. 1: Racer - Chocobo Racing y más... / **NUMERO 7 (Agosto 1999)** Especial: La Guerra de los 128 Bits - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (3ra parte) - Trucos: Resident Evil 2 - Nightmare Creatures - Driver - O.D.T - NFS4 - Dragon Ball: U. Battle 22 - Códigos para Game Shark y más... / **NUMERO 8 (Septiembre 1999)** Especial: Informe exclusivo de "The Last Revelation" - Soluciones: Guía de Driver (1ra parte) Trucos: Duke Nukem: TTK Croc 2 - Crash Bandicoot 3 - Actua Soccer 3 - FIFA 99 - MK4 - MK Trilogy - MK Mythologies y más... / **NUMERO 9 (Octubre 1999)** Especial: Final Fantasy VIII ¿El mejor juego de Play? Soluciones Guía de Driver (2da parte) y la primera parte de la guía de Soul Reaver - Trucos: Tarzan - Grand Theft Auto - Sled Storm - Sega Rally 2 - Mario Golf y más / **NUMERO 10 (Noviembre 1999)** Especial: La Dreamcast sale a pelear Soluciones Guía de Soul Reaver (2da Parte) - Dino Crisis y Final Fantasy VIII (1ra. Parte) Trucos: WipeOut 3 - Speed Freaks - Centipede - Quake 2 - Neon Genesis Evangelion y mucho más / **NUMERO 11 (Diciembre 1999)** Especial: Pokémon: Te mostramos la pokemanía! Soluciones Guía de Final Fantasy VIII (2da. Parte) - Resident Evil 3 y X-Files - Trucos: Pacman World - Crash Team Racing - Ready to Rumble - Hydro Thunder - Road Rash 64 y más... / **NUMERO 12 (Enero 2000)** Especial: Revisamos Donkey Kong 64 y los mejores juegos del verano Soluciones Guía de Final Fantasy VIII (3da. Parte) - Resident Evil 2 y Mission Imposible - Trucos: Spyro 2 - Test Drive 6 - Virtua Fighter 3 TB y más... / **NUMERO 13 (Feb 2000)** Especial: La conspiración Capcom Umbrella Soluciones Guías Gran Turismo 2 y Soul Calibur - Trucos: Cybertiger - NBA Live 2000 - Virtua Striker 2 y más... / **NUMERO 14 (Marzo 2000)** Especial: Playstation 2: Revelamos sus caracteristicas Soluciones Toy Story 2 y Tomorrow Never Dies - Trucos: Ready to Rumble - Crazy Taxi - Mario Party 2 y más...







NUMERO 15 — Abril 2000
Especial: Conseguimos una Play 2 y te la mostramos Soluciones: Guia del Fear Effect Trucos: Die Hard Trilogy 2 - Syphon Filter 2 - Jet Force Gemini y más! Poster Doble: Pokemon y NFS Porshe 2000

NUMERO 16 — Mayo 2000
Especial: Resultados de la Primera Selección Anual a los mejores juegos de 1999! Soluciones: Análisis a fondo y Guía de Vagrant Story - Trucos: Syphon Filter 2 - NFS: Porsche Unleashed - Dead or Alive 2 - Gauntlet Legends

NUMERO 17 — Junio 2000
Especial: Informe Exclusivo de E3 2000, la exposición de juegos más grande del mundo! - Soluciones: Vagrant Story (última parte) - Informe Exclusivo: Metal Gear 2: Sons of Liberty - La nueva aventura de Solid Snake!

NUMERO 18 — Julio 2000
Especial: Dreamcast: Los nuevos títulos de la consola. - Final Test: Revisamos 44 títulos! Trucos: Tony Hawk Pro Skater - Rainbow Six - Perfect Dark - Colony Wars: Red Sun - Grudge Warriors y más!

NUMERO 19 — Agosto 2000
Especial: Dreamcast: Cómo conectarse a Internet. Soluciones: Primera parte de la guía de Resident Evil: Code Veronica. Trucos: Tomba 2 - SF EX 2 - Digimon World - Virtua Tennis - S.Channel 5 y más

NUMERO 20 — Septiembre 2000
Especial: Los archivos secretos de James Bond! - Soluciones: Resident Evil: Code Veronica (última parte) - Trucos: Nightmare Creatures - Mortal Kombat: Special Forces - X-Men: Mutant Academy - Gekido y más!

NUMERO 21 — Octubre 2000
Especial: GameCube la nueva consola de Nintendo - Resumen de todos los juegos en Dreamcast Final Test: Samba de Amigo - Spiderman - Spawn - Capcom vs SNK - Trucos: Analisis del nuevo GameShark para Dreamcast

NUMERO 22 — Noviembre 2000
Especial: Informe del Lanzamiento de la PS2 en USA - The Bouncer Final Test: Tomb Raider Chronicles - Silent Scope - Jedi Power Batles Trucos: Tenchu 2 - Sydney 2000 - Alien Resurrection - Hidden & Dangerous y más!

NUMERO 23 — Diciembre 2000
Especial: Los mejores juegos de fin de año Final Test: FIFA 2001 - Quake III: Arena - The World is not Enough - Driver 2 Trucos: Dino Crisis 2 - Tony Hawk's Pro Skater 2 - Excitebike 64 - Ready 2 Rumble Round 2

NUMERO 24 — Enero 2001
Especial: Xbox Final Test: Persona 2 - Tomb Raider Chronicles - Dino Crisis (DC) - Unreal Tournament Trucos: Banjo Tooie - Driver 2 - Colin Mc Rae Rally 2 - Guilty Gear X - y mucho más!

NUMERO 25 — Febrero 2001
Especiál: Final Fantasy X Final Test: Lunar 2: Eternal Blue - Grandia II - Prince of Persia - Guilty Gear X - Banjo Tooie Nuevas Secciones: Retrogames - No Comments y Recycle Bin

NUMERO 26 — Marzo 2001
Especial: Shenmue II - SegaNet - Entrega de Premios a los mejores juegos del 2000 Final Test: Phantasy Star Online - DarkStone - Sonic Shuffle - Record of Lodoss War Trucos: Evil Dead - Bomberman Party Edition - Persona 2 - The Grinch

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan en el interior del país. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es un ejemplar con CD o no), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.

Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de Next Level.

A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **011-4961-8424**. El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.

2- Por e-mail, a la siguiente dirección: **ventasnl@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de Next Level.

Estos recargos son unicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: **$4,90**.

En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION, CODIGO POSTAL, TELEFONO, CIUDAD** y **PROVINCIA**. IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.





VENTA UNICAMENTE DE TITULOS ORIGINALES



FERRARI 355 CHALLENGE











www.cdmarketonline.com.ar

VENTA ONLINE CON TARJETA O CONTRAREEMBOLSO A TODO EL PAIS

MICROCENTRO: Lavalle 523 (y San Martín) Capital • Tel: 4393-2688
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO — Lunes a Viernes de 10 a 20hs

CENTRO: Av. Córdoba 1170 (y Libertad) Capital • Tel: 4375-1464
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY — Lunes a Viernes de 9 a 19hs

MasterCard · American Express · VISA · CABAL

ENVIOS AL INTERIOR — TARJETAS HASTA 12 CUOTAS — CONSULTE POR OTROS PRODUCTOS.